2002. JÚLIUS / 29. / DVD >> 2490 FT >> ELŐFIZETÉSSEL AKÁR: 1666 FT

PC Format®

DVD>>HÍREK>>ÖTLETEK>>ÚJDONSÁGOK

A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN



A kozmosz valódi hősei

Gépek vagy emberek? Mi hajtja az űrhajókat?

4.7GB DVD

RealDraw

Profi 2D-s és 3D-s grafikai program

GhostSurf

Válj láthatatlanná! Internetes biztonság

GIMP

Reszkess Photoshop! Itt a trónkövetelő

SZUPERTESZT:

Digitális kamerák

Melyik a legjobb digitális fényképezőgép a piacon?

OpenGL programozás

Tanácsok haladóknak

Hollywood a gépen

Hogyan csináld jobban, mint a profi filmesek

Memória próba

Mi fér a gép agyába? Mi lemértük

ZENESZERKESZTÉS

PLUSZ...

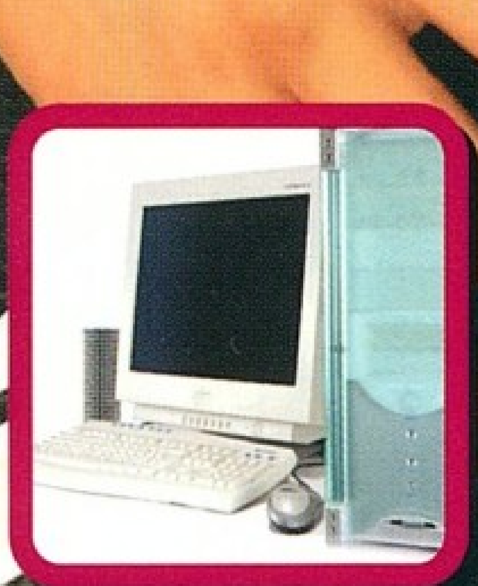
>>uKreate
>>Visual MP3
>>NTI CD-Maker
>>SmartBoard XP
>>InDesign 2.0 CE



Irodai turbólézer hihetetlen kapacitással



Minden igényt kielégítő MP3-lejátszó



A gamerek álma, csak legyen aki megfizesse...



Az egyetlen lehetőség az USB 2.0 használatára

WWW.PCFORMAT.HU

PCFormat
SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1106 Budapest, Fehér út 10.
Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: **pcformat@unitedmedia.hu**

Lapigazgató: Szabó Gabriella
Főszerkesztő: Andersen Dávid
Tördelőszerkesztők:
Sebeszta Péter, Csikos Attila
Lemezszerkesztő: Gerhák Zsolt
Hirdetési menedzser:
Somogyi Róbert
Munkatársak:
Buglya Gergely, Csatlós Adrienn, Horváth Péter, Krich Balázs, Varga László, Várnai Zoltán, Vass András

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: David Bradley
Játékszerkesztő: Adam Oxford
Technikai szerkesztő: Luiz Villazon
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Mark Mitchell
Fotók: Rick Buettner, Katharine Lane-Sims
Munkatársak: Nick Aspell, Ross Atherton, Matt Avery, Graham Barlow, Mike Bradley, Alex Cox, Paul Dean, Cliff Douse, Tony Ellis, Dan Geary, Kieron Gillen, Andrew Lindsay, Richard Longhurst, Gary Marshall, Ed Ricketts, Emma Parkinson, Simon Pickstock, Steven Raynes, Jim McCauley, Mark Sutherns, Mike Williams

Kiadó: UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.

Előfizetés:
1106 Budapest, Fehér út 10.
Telefon: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717

Hirdetési osztály:
Tel.: (1) 392 7617
Fax.: (1) 275 2717

Nyomda: Ikon Kft. Tel.: (1) 203 3335

ISSN: 1585-6909

Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
http:/www.futurenet.co.uk

future publishing
Media with passion

PCFormat
A sokoldalú PC magazin



Andersen Dávid Főszerkesztő

>> A *PCFormat* az egyedüli magazin, amely a , technológia, kreativitás, technikai tanácsadás összességét nyújtja.

>> A legújabb szoftverek és hardverek tesztjét olvashatod nálunk.

>> Teljesen függetlenek vagyunk. Leírásainkban csak alaposan tesztelt, eszközökkel, szoftverekkel foglalkozunk. Csak olyasmit ajánlunk, amire mi is költenénk.

>> A legjobb teljes verziójú alkalmazásokat és a legjobb segédprogramokat kapod a magazinhoz.

Továbbra is tombol a kánikula, a hőmérő higanyszála pedig egyre csak kúszik felfelé. Végetért a VB is, ez a sportág rajongóinak életében azt jelenti, hogy sajnos vége az izgalmas estéknek, délutánoknak. Ezt a kínzó hiányt igyekszünk betölteni a már megszokott izgalmas, érdekes hírekkel, tesztekkel, bemutatókkal. Bővültünk is: a fólia alatt immár egy CD-vel többet találhattatok, ez a lemez a *Yucca* magazin, amely egy izgalmas új világba nyit számotokra átjárót. Gondoltunk arra is, hogy a kibírhatatlan melegben ilyenkor a strand, a balcsi, szerencsésebb esetben valamelyik tenger partja kínálja a túlélés egyetlen lehetőségét. Nosza, kapjatok elő egy hátizsákot, dobjátok bele a kedvenc könyveteket – na meg a *PCFormat* aktuális számát- egy hatalmas törülközőt és a naptejet, aztán irány a part! Azért a sütkérezés és úszkálás közben a technikától sem kell teljesen elszakadnotok, ugyanis ebben a hónapban bemutatunk nektek pár cuccot, amelynek az sem árt, ha ne adj' Isten vizesek lesznek. Ezen kívül megtanulhatjátok, hogyan csinálhattok a PC-tekből videót pár egyszerű lépésben, illetve hogyan rendezhetitek meg álmaitok videoklipjét. A csillagfényes nyári éjszakák kapcsán pedig elkalauzolunk benneteket a világűrbe is.

Itt a nyár nem érdemes ilyenkor is a szobában tespedni. Amíg szép idő van, addig a legfontosabb a mozgás! Erről ugyanígy vélekedik e havi címlaplányunk, a párductestű *Rubint Réka* is. Azért a számítógépet se felejtsétek el, hiszen lapjainkon számtalan érdekes cikket, tanácsot találhattok, hogy a legtöbbet hozhassátok ki a technika csodáiból.



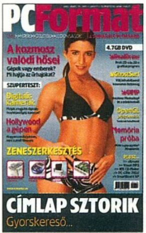
d.andersen@pcformat.hu

PPA **Highly commended**
A 2001. év nemzetközi magazin cím nyertese.



A CÍMLAPON:
Rubint Réka
Fotó: Klinszky Gábor

PCFormat
A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN



CÍMLAP SZTORIK
Gyorskereső...

PLUSZ...
uKreate
Visual MP3
NTI CD-Maker
InDesign 2.0 CE
SmartBoard XP



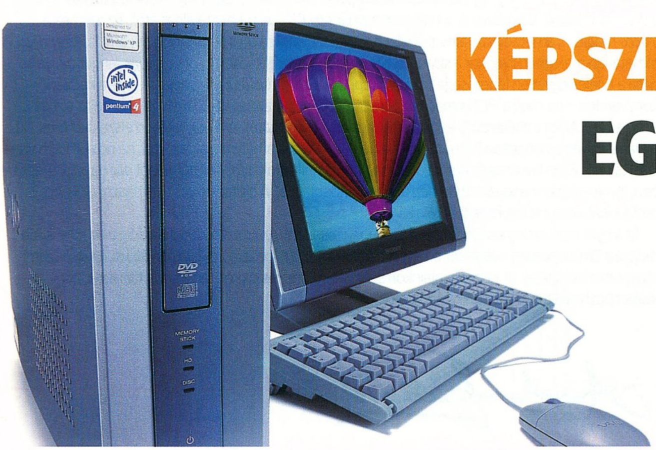
E-MAIL VAGY BÉLYEG?
Bezárnak a posták? **(6)**



KÉRDEZD A MESTERT...
Elakadtál? Mi mindig segítünk. **(120)**



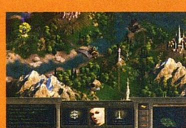
ÉGI GÉPEK
Az űrsiklók és űrszondák titkai. **(36)**



KÉPSZERKESZTÉS EGYSZERŰEN
(88)

install→
Játékok/Alkalmazások/Segédprogramok





AGE OF WONDERS II
EXKLUZÍV DEMÓ
Szó szerint csodálatos stratégiai játék, nem csak a stílus kedvelőinek.



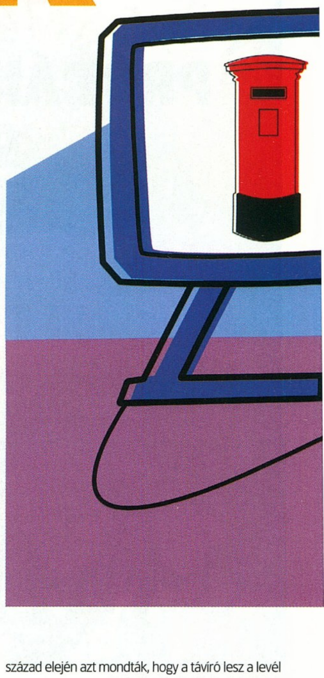
THE GIMP
TELJES VERZIÓ
A *Photoshop* elsőszámú riválisa, nyílt forráskóddal, ingyenesen.

PLUSZ
JEDI KNIGHT II
HOTEL GIANT
F1 2002
REAL-DRAW
GHOSTSURF
CHEATEK
YUCCA CD

ÉS MÉG SOK MÁS...

>>Hírek

Információk/Tények/Aktualitások



Bekövetkezik a levél halála?

A posta feladja utolsó posztjait is?



A brit háztartások küldik a legtöbb e-mailt Európában – egy új kutatás szerint az elküldött e-mailek száma még a hagyományos leveleknél is nagyobb. A Királyi Posta ugyanakkor azt állítja, hogy a papír alapú levelezés népszerűbb, mint valaha. Ki mond igazat? A NetValue elemzőcég adatai szerint a brit háztartások havi 550 millió e-mailt küldenek, miközben a hagyományos levelek száma mindössze 258 millió. Egy háztartás átlagosan havi 12,3 üzenetet küld és 39,1 üzenetet fogad. Az otthoni felhasználók 55,4%-a használ az *Outlook Express*-hez hasonló POP klienst, a web alapú levelezőrendszereket (pl. Hotmailt) használók aránya ennél valamivel kevesebb (54,3%). „Az e-mailezés igaz mérföldkőhöz érkezett. Bár a nagyközönség széles rétegei csak 1995 óta férhetnek hozzá, néhány év alatt sikerült megelőznie a belföldön több száz éve szolgáltató Király Postát. Egyáltalán nem meglepő módon az e-mail ma már népszerűbb a hagyományos levélnél." – nyilatkozta Alki Manias, a NetValue munkatársa.

Patrick O'Neill, a Királyi Posta képviselője szerint ugyanakkor a jó öreg postának nincs miért aggódnia. „Azt mondják népszerűbb, igaz? Ha azonban vetnek egy pillantást a statisztikákra kiderül, hogy tavaly rekord mennyiségű, napi 81 millió küldeményt kézbesítettünk." O'Neill szerint az emberek még mindig hagyományos levelet küldenek ha fontos közlendőjük van. „Tavaly karácsonykor 2,2 milliárd levelet és üdvözlőlapot dobtunk be a postaládákba. Nincsenek fenntartásaink az e-maillel kapcsolatban, de vannak olyan dolgok, amelyeket nem helyettesíthet. Bár tudjuk, hogy Valentin napra elektronikusan is lehet üdvözlőkártyát küldeni, ha ilyennel lepjük meg a szerelmünket bizony nagy bajba kerülhetünk."

Posta: a klimax határán

Ha a Királyi Posta naponta átlagosan 81 millió küldeményt kézbesít, karácsonykor ez 137 millióra megy fel. Húsvétkor 26 millió képeslapot adnak fel az emberek, Valentin nap környékén ennél 12 millióval többet. A vállalat tehát minden eddiginél több levelet juttat el a címzettekhez, bár ezek nagy részét nem magánemberek adják fel – ide tartoznak például a számlák és bankszámla-kivonatok. „A XX. század elején azt mondták, hogy a távíró lesz a levél halála. Azóta száz év telt el, és hol van ma már a távíró?" – emlékeztetett O'Neill.

A brit posta helyzete ettől függetlenül azért korántsem rózsás. A napi 1 millió fontos veszteség csökkentésére a vezetés 30000 munkahelyet szüntet meg és 3000 városi postahivatal bezárásán gondolkodik. Ráadásul 2006-ra megszűnik a cég belföldi levélkézbesítési monopóliuma. Emiatt valószínűleg tarthatatlanná válik az univerzális szolgálta-

>>HAGYOMÁNYOS LEVÉL AZ E-MAIL ELLEN

Szoros verseny, a kimenetele pedig kizárólag az egyéni igényeinktől függ.

EMAIL: KEVÉSBÉ HIVATALOS



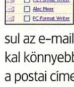
Az emberek általában könnyebb e-mailben elérni. Bár a titkárnők többsége átnézi a főnök postáját, a számítógépre befutó leveleket csak kevesen böngészik át. A kézzel írott szöveg azonban nagyobb elkötelezettséget sugall.

EMAIL: GYORSABB



Az e-mail vitathatatlanul sokkal gyorsabb a hagyományos levélnél, ugyanakkor biztonságosabb is – a brit Postahasználók Nemzeti Tanácsa (POUNC) szerint hetente 1 millió küldemény veszik el kézbesítés közben.

EMAIL: EGYSZERŰBB



Költsége gyakorlatilag elhanyagolható, ráadásul az e-mail címeket sokkal könnyebb megjegyezni a postai címeknél. A Hotmail olyan emberekből is lelkes, episztolák százait elküldő grafománokat faragott, akik azelőtt soha nem írtak senkinek.

>>A házasságszédelgők nyugodtan garázdálkodhatnak.



Paul Oakley

tási kötelezettség, amely szerint a postabélyeg áráért Nagy-Britannia minden részére eljuttatják a küldeményeket.

Reklámszemét

Az e-mail esetében tapasztaltakhoz hasonlóan a levelek számának növekedése nem egyenlő az emberek levelezési hajlandóságának növekedésével. Bár a Királyi Posta valóban egyre több küldeményt kézbesít, ezek nagy része reklámanyag. A Királyi Posta agresszíven ajánlja szolgáltatásait a különböző cégeknek, ideális direkt marketing hálózatként hirdetve önmagát. A vállalat azt a képességét teszi pénzzé, hogy több tucat kritérium figyelembe vételével tudja megcélozni a vásárlókat. A postaládánkban landoló reklámszemét nemsokára nagyobb mumus lehet az inboxunkban kikötő spamáradatnál – azonban részben ez tartja életben a fejlett országok postahálózatát. **PCF**

POSTA: MARADANDÓ



A fontos dolgokat ma is postán adják fel. Jelenleg nem lehet tudni, hogy egy e-mailben tett ígéretnek szerződésértéke van-e, így aztán a házasságszédelgők nyugodtan garázdálkodhatnak.

POSTA: JELENTŐSÉGTELJES



A papírra írt üzenetek fontosabbnak tűnnek a képernyőn megjelenőknél. Ha levelet kapunk újra és újra elővesszük. Ha e-mail érkezik maximum átfutjuk amikor van egy szabad percünk.

POSTA: IZGALMAS



Az irodai LAN-on könnyű ide-oda küldözgetni a csatolt fájlokat – ha telefonos kapcsolattal próbáljuk meg ugyanezt kb. olyan lesz, mintha egy narancsot próbálnánk átpaszszírozni egy teniszütőn. Postával viszont biztos elér a címzetthez.



Olvass el.txt

Szóval akkor melyik a jobb? Az e-mail vagy a hagyományos levél?

Segíts! Valami fontosat kell elküldenem, és nagyon gyorsan kell odaérnie, és...
Használd az e-mailt.

Igen, de...
Nincs de. Használd az e-mailt. Azonnal megérkezik.

Igen, de...
És a postán sem veszik el.

Igen, de...
Ráadásul csak pár fillérbe kerül, még ha a világ másik felére küldöd is.

Igen, de...
Pár perc múlva megkapod a választ.

Igen, de...
Figyelj, ha azon aggódsz, hogy rendben megérkezik-e kérj viszszaigazolást. Egyszerűbb, mint az ajánlott vénnyel szenvedni.

Igen, de...
Nem is beszélve arról, hogy beállíthatod a sürgősséget, így a címzett rögtön láthatja, hogy nagyon fontos dologról van szó. Tulajdonképpen mi a baj?
Az e-mail jobb. Ennyi. Sőt, miközben a hagyományos levélküldés egyre lassabbnak, megbízhatatlanabbnak és drágábbnak tűnik, az e-mail egyre gyorsabbá, olcsóbbá és nagyobb teljesítményűvé válik. Tulajdonképpen miért merült fel benne egyáltalán a kérdés?

Csomagot akarok küldeni!
Ja. Próbáltad már a FedEx-t?

Távmunka

Metró helyett internet...



Ken Livingstone azt szeretné, ha több londoni dolgozna távmunkásként. A Nagy-Londoni Önkormányzat 25 éves földterület-használati stratégia kidolgozásán fáradozik, és egy Livingsone által megrendelt tanulmány szerint a szélessávú távmunka-hálózat kialakítását elsődleges feladatként kell kezelni. A szerzők véleménye az, hogy a telekommunikációt a fejlesztési tervek kidolgozásánál legalább olyan fontosnak kell tekinteni, mint a közlekedést, annak érdekében, hogy London a jövőben is a „a világ egyik vezető fővárosa" maradhasson.

A távmunkások számának növekedése csökkentené a metropoliszban élők lakásproblémáit és mérsékelné a csúcsforgalmi órák dugóit. A távmunka gondolata az 1970-es évek elején bukkant fel, amikor az olajválság idején a telemunka csalódott úttörői megpróbálták az otthonról végzet munkát lehetővé tevő informatikai módszereket találni. Az ötletet később – az 1980-as években – Alvin Toffler jövőkutató tette népszerűvé *The Third Wave* című könyvével. Ebben a műben jelent meg az „elektronikus otthon" – vagyis egy olyan otthoni iroda – koncepciója, amelynek segítségével mind a férfiak, mind nők szervesen építhetnék be mindennapi életükbe a munkavégzést.

Bár néhány távmunkás elszigeteltségre és magányosságra panaszkodik, a többség élvezi, hogy nem kell ingáznia és akkor ül le dolgozni, amikor akar.

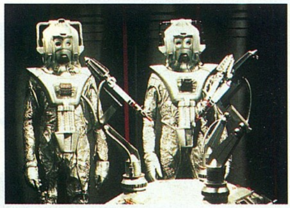
www.london.gov.uk



London lesz a távmunkások központja?

Szilícium implantok

Cyberpunk doki visszatér.



Persze, hogy megint Kevin Warwick professzorról van szó! A tudós karjában futó középső ideg rostjaihoz március 14-én egy chipet csatlakoztattak. A chip – amely az idegi üzeneteket rögzíti – egy rádióadóhoz van kötve, amely egy PC-hez továbbítja a jeleket amikor Warwick ujjai megmozdulnak. A chipeken keresztül az idegszálhoz is küldhetők jelek, amelyek aztán mozgást váltanak ki. Kísérletét ismét kritizálták tudóstársai: „A szórakoztatóipar biztosan profitál belőle, de a neurológia tudományát nem viszi előbbre." – nyilatkozta a *New Scientist*-nek Nick Donaldson, a UCL munkatársa.

www.cyber.rdg.ac.uk
www.newscientist.com

DIGITÁLIS HAGYMÁK: THE ONION

Ha még nem tetted meg kóstolj bele Amerika legédesebb gyümölcsébe.



Igen, tudjuk, hogy nagy név – sőt, hatalmas név – a weboldalak között, de kötelességünk, hogy azokat, akik még nem ismerkedtek meg a híres The Onionnal(**www.theonion.com**) most rávegyük erre. Haladéktalanul. A lapot annak idején a Nagy Hármas egyikeként emlegették (a Yahoo! és az Amazon mellett), ami – figyelembe véve azt, hogy a készítői (általában) nem akarnak eladni semmit és nem kínálnak ingyenes e-mail címet – egyáltalán nem kis dolog.

Azok, akik még mindig abban a tévhitben élnek, hogy az amerikaiak nem ismerik az irónia szó jelentését, meg fognak döbbenni. Leegyszerűsítve: az Onion a világ legnagyszerűbb szatirikus honlapja. Eredetileg hagyományos újságként kezdte a pályafutását, mivel azonban az emberek zsugoriak és imádják az ingyenes dolgokat, végül a website lett sikeres. Borzongj meg az ehhez hasonló főcímeket olvasva: „Országok, amelyek az interneten vívták meg a háborút"! Olvass rendkívüli történeteket, például azt, amelyik így kezdődik: „A búskomor tizenéves időutazó szerint a XXIII. század pocsék hely"! Abszolút profi cucc.

www.framleyexaminer.com
www.seethru.co.uk
www.suck.com



the ONION®

Issues Online
3 April | 27 March | Browse The Onion's News Archive
Search

Volume 38 Issue 11 | America's Finest News Source | 27 March 2002

Features
What Do You Think? Gay Adoption
Infographic Kmart's Woes
This Week's Horoscopes

News
John Ashcroft Silences Reporters With Warning Shot
Ozzy Osbourne Bites Head Off Five-Pound Chocolate Rabbit
3-D Movie Character Uses Cane To Point To Things

News In Brief

School Board Adopts Gay-Ass Uniform Policy
LOS ANGELES—Seeking to reduce incidents of student violence and insubordination, the Los Angeles Unified School District voted 9-3 Monday to institute a gay-ass uniform policy. "We feel these lame uniforms, with their dorky ties and dipwad school crests, will help create a school environment more conducive to learning," said LAUSD board officer Jefferson Crain. "We foresee fewer outbursts when students are forced to walk around in these retardo suits."

***E.T.* Toys Forced On Uninterested Children**
CHERRY HILL, NJ—Across the nation, toys and other merchandise produced for the 20th-anniversary rerelease of *E.T.* are being foisted upon uninterested children. "This is the alien spaceship, but it doesn't even have any guns or anything," said Robbie Guyton, 6, attempting to make sense of toys bought for him by his mother, who fell in love with the heartwarming Steven Spielberg classic two decades ago as a 10-year-old girl. "The E.T. monster is ever weirder: It's, like, all naked and shriveled, and it doesn't have any battle armor. It's not scary at all." Guyton tried to figure out how to activate the death laser on the E.T. doll's finger, but was unable.

Man Hopes Hot Woman In Next Apartment Can Hear How Well He's Fucking His Girlfriend
MIRAMAR, FL—During sexual intercourse Monday, Curtis Davie, 23, hoped that his attractive neighbor could

Top Story

Drugs Now Legal If User Is Employed
WASHINGTON, DC—Seeking to "narrow the focus of the drug war to the true enemy," Congress passed a bill legalizing drug use for the gainfully employed Monday.
Full Text »

In The News
Excited Catholics Already Lining Up For Pope's Funeral
Driver's Ed Class Finally Gets To See Legendary Safety Film
Area Man Has Complete Prison-Survival Strategy Mapped Out

A haver aszonta, sirály ez a hagymás cucc.

MIÉRT OSTOBASÁGOK A MAC „MÍTOSZAI"

Az Apple cáfolni próbálja a „hazugságokat"...



Az Apple kampányt kezdett azzal a céllal, hogy átcsalogass a Mac-re a PC-s felhasználókat. A weblapjukon van egy rész, amely a Mac-kel kapcsolatos tévhiteket hivatott megcáfolni. „Nem is kevés tévképzet él az emberekben a Mac-kel kapcsolatban. – sziszegik – Vegyük sorra a leggyakoribbakat." Nos, rajtunk nem múlik.

TÉVHIT: MINDENKI WINDOWST HASZNÁL

Apple: Ha könyvelőként dolgozol valószínűleg bézs dobozok vesznek körül – ha azonban valamilyen kreatív munkát végzel minden bizonnyal Mac-et használsz.

PCFormat: A nem kreatív tervezéssel foglalkozó szakemberek többsége PC-n dolgozik, és a kreatív munkát végzők közül is egyre többen állnak át. „*Quark*-ot és *Photoshop*-ot használok PC-n. – mondja Andrew Wollacott, az SR Print kreatív cég munkatársa – Könnyebben és gyorsabban mennek a dolgok, ráadásul gyűlölöm a Mac egerét."

TÉVHIT: A MAC NEM MŰKÖDIK EGYÜTT MEGFELELŐEN A PC-VEL

Apple: Minden nap dokumentumok, e-mailek és instant message-ek milliói vándorolnak a Mac-ek és a PC-k között, a Mac-et ugyanis úgy tervezték, hogy hibátlanul tudjon együttműködni a PC-vel.

PCFormat: A Mac valóban együtt tud működni a PC-vel, de csak azért, mert a Microsoft elkészítette rá a megfelelő *Office* verziót, valamint a szükséges e-mail, web és üzenetküldő alkalmazásokat. A pletykák szerint azonban ez nem lesz mindig így.

TÉVHIT: A WINDOWS UTOLÉRTE A MAC-ET

Apple: A Microsoft jó üzletet csinált a Mac OS lemásolásával. Jelenleg a Win XP a legjobb próbálkozásuk. A Mac OS X azonban visszaküldi a tervezőasztalra.

PCFormat: Az OS X-t még az Apple rajongók sem kedvelik. Az alkalmazások közti váltogatás kb. a lekvárban úszáshoz hasonlítható. Nincs gyorsabb és egyszerűbben kezelhető számítógép a Win XP-vel felszerelt számítógépnél.



apzártakor

Hamarosan remek hardverek érkeznek a tesztrovatba.

Canon Digital IXUS 330

www.canon.com



Még a legfanatikusabb stílusmániások sem szégyenkeznének, ha a rozsdamentes acél és alumínium Canon IXUS 330 kandikálna ki az ingzsebükből. A tüzes kis digitális fényképezőgép 2 megapixeles felbontással és 3x-os optikai zoommal van felszerelve, ráadásul 30 másodperces filmfelvételek készítésére is képes – azokra a különleges pillanatokra, amelyek rögzítésére csak a mozgókép alkalmas. A készülék hátoldalán természetesen megtaláljuk a kötelező LCD kijelzőt, amelyen azonnal megtekinthetjük a felvételek előnézeti képét.

Hercules Gamesurround Fortissimo II Digital Edition

www.hercules.com

Vajon ez a világ leghosszabb termékneve? Elképzelhető. Ettől függetlenül úgy tűnik iszonyúan jó hangkártyát kapunk. A csúcstechnológiás digitális audioprocesszor hihetetlenül realisztikus hangzást produkál, és ráadásképpen megkapunk minden szoftvert ami ahhoz szükséges, hogy a maximumot hozzuk ki a MP3-akból, a CD-kből, a játékokból és a DVD-kből. A kártya nemcsak a Dolby 5.1-gyel kompatibilis, de a 4.1-es és a 2.1-es hangszórókészletekkel is tökéletesen működik együtt.

PocketGear 2060

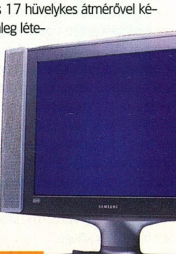
www.packardbell.com

A Pocket Gear 2060-nal a Packard Bell minden idők egyik legkönnyebb és legkisebb PDA-ját alkotta meg. A mindössze 146g-os, 64Mb RAM-mal felszerelt kézi számítógép – amelyen Microsoft Pocket PC 2002 operációs rendszer fut – 8 órás üzemidővel dicsekedhet, ami azt jelenti, hogy a szerencsétlen masina teljes lemerítésének veszélye nélkül nyomulhatunk a színes PDA-s játékokkal.

Samsung TFT LCD TV

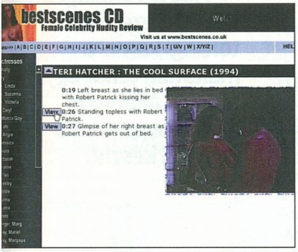
www.samsung.com

A Samsung új vezeték nélküli TV-jével elegánsan nézhetjük kedvenc műsorainkat és használhatjuk a PC-nket. A cég új TFT LCD TV-je (amely 15 és 17 hüvelykes átmérővel készül) a TV tunert a világ jelenleg létező legerősebb fényű LCD kijelzőjével kombinálja. A ezüst színű fémház irigység tárgyává teszi számítógépünket. Igen, tudjuk, hogy egy használt autónál is drágább, de képzeljétek csak el, hogy a mostani monitorotok helyett egész nap ezt nézitek.



Magvas kiadvány

Több száz, filmekből kivágott szexjelenet egy CD-n.



Színésznők évakosztümben a *Best Scenes* CD-n

Tudtátok, hogy Gillian Anderson meztelenül mutatkozik a szentimentális *The Turning* című film egyik jelenetében? Vagy hogy a *Beloved* című rabszolgatörténet egyik jelenetében megpillanthatjuk Oprah Winfrey mellbimbóit? A *Best scenes* elnevezésű, kb. 8 000 Ft-ba kerülő CD-ROM 738 színésznőt sorol fel mindazokkal a filmekkel együtt, amelyekben meztelenül jelennek meg. A bejegyzések száma 1700 felett van, és mindegyikhez jó néhány színes, a meztelen jeleneteket megmutató képernyőfotó tartozik. A 29 éves Steve McDade több mint egy évet áldozott a korong elkészítésére. „A filmek beszerzése több ezer fontomba került. – mondja – De azt hiszem kelendő lesz. Igazi férfiaknak való termék." Steve reméli, hogy nem merülnek fel szerzői jogi problémák, mivel mindegyik szexjelenethez melléklet egy kis kritikát. „Kritikai célra ugyanis szabad felhasználást biztosít a törvény."
www.bestscenes.co.uk

>>LAPOZÓ

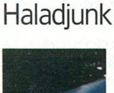
„Azt mondod ‚holdraszállás' és máris kezdődik: Neil így, Buzz úgy."

Égi gépek, 36. oldal



Figyelő szemek

Haladjunk tovább, nincs itt semmi kameráznivaló.



A brit rendőrség kihallgatta anyalapunk stábját – megkérdezték milyen szoftvert ajánlanak a bűnözők elfogásához. Az avoni és a somerseti rendőrkapitányság a segítségüket kérte, miután a vezetés határozatot hozott arról, hogy javítani kell a zártláncú biztonsági TV rendszerek által rögzített videoanyagból kinyert digitális állóképek minőségén. „Nagyon sok autólopással és áruházi tolvajlással kapcsolatos nyomozás akad el a biztonsági kamerák rossz minőségű felvételei miatt. – világít rá a problémára Mike Porter a brit rendőrség munkatársa – Éppen most rendeltünk egy új, nagy teljesítményű számítógépet a képsorok elemzésére; úgy kell kinagyítanunk a részleteket, hogy közben ne sérüljön a film bizonyíték jellege."

Erőjáték

A brit *PCFormat* jelenleg számos digitális képmanipulálással foglalkozó céggel folytat tárgyalásokat az avoni és a somerseti rendőrkapitányság megbízásából, és ha beválik az általuk kiválasztott termék, valószínű, hogy országszerte ezt választják majd a rendőrök. Az érintett osztályokon ma még egyáltalán nem használnak képszerkesztő alkalmazásokat, és a feladatot úgy kell megoldani, hogy a változtatások egyrészt reprodukálhatóak legyenek, másrészt a bíróságnak pontosan el lehessen magyarázni a szoftver által elvégzett beavatkozások mibenlétét.

Mondd szépen: csíz!

A rendőrség számára létfontosságú a zártláncú TV rendszerek kamerái által rögzített anyagok hatékony felhasználása. Nagy-Britanniában 2,5 millió ilyen kamera működik, ami azt jelenti, hogy egy átlagos állampolgárról naponta 300 felvétel készül. A rendszereknek azonban csak nagyon kis része digitális – emiatt a bűnüldözőknek több órányi rossz minőségű anyagot kell átnéznie ha meg akarnak találni egy bizonyos részt. Ez azért nehéz, mert számos rendszer egyetlen VHS kazettára akár 16 kamera képét is rögzítheti párhuzamosan. A kamerák felváltva vesznek fel egy-egy filmkockát, ami azt jelenti, hogy normál sebességű lejátszásnál különböző nézőpontok kivehetetlenül egybemosódó keverékét látjuk. A bathi egyike annak a néhány rendőrkapitányságnak, amelyek fel vannak szerelve ClearView IntelliMax-szal – egy olyan eszközzel, amely képes floppyra menteni a kimerevített képet. Az eredmények gyorsan megmutatkoztak. „E-mailben elküldtük egy hitelkártya-csalás gyanúsítottjának a fényképét liverpooli kollégáinknak, és néhány óra múlva már meg is jött a válasz, hogy az illetőt ők is keresik."

PCF

>>Magyarországon kb. 500 ezer biztonsági kamera működik, tehát egy átlagos állampolgárról naponta 25 felvétel készül.



Drágakő

Tarts formában magad Rékával!



E havi címlaplányunknak, *Rubint Rékának* a neve is önmagáért beszél. Hiszen a vörös drágakő nevét viselő hölgy önmaga is kemény, de csodaszép. Nem is csoda, hiszen Réka aerobic oktatóként tartja formában önmagát és a sportolni vágyó közönséget. Ebben segít nemrég megjelent videokazettája is, amelyen beavat mindenkit a sportág rejtelmeibe. E havi számunk és Réka segítségével pedig akár ti is elkészíthetitek saját videóitokat, amelyeket aztán a számítógépetek segítségével varázsolhattok tökéletes egésszé.

Rékával Te is ilyen formában tarthatod magad.

EZT IS TUDTAD?

Az nVIDIA grafikuskártya gyártó óriáscég a közelmúltban lett 10 éves. Az iparág hatalmas zöld zászlóshajója már egy évtizede gyárt PC alkatrészeket. Az első termékük az NV1 volt, amelyet a Sega Saturn-ba építettek be. A Direct3D kihozásával a Microsoft majdnem csődbe juttatta a céget, amelynek kártyái nem támogatták ezt a technológiát. Jó néhány év telt el mire az nVIDIA az iparág vezető vállalatai közé emelkedett – a fejlődés időgörbéjét ti is szemügyre vehetitek az interneten a **www.techextreme .com/perl/story/10613.html** címen.

>>LAPOZÓ

„Olajfesték és vászon után hagyományos fényképezőgépek. Most a digitálisoké a pálya."

Szuperteszt, 46.

ADATLAP

HÍRESEK & GAZDAGOK



NÉV: Ray Houghton
KOR: 40
FOGLALKOZÁS: Korábban focista, most szakkommentátor
GAZDAG: Médiaszereplései, sportműsorai és kommentátori megbízásai alapján valószínűleg igen
HÍRES: Igen. Középpályásként többek között a Fulham, a Crystal Palace és a Liverpool játékosa volt, és Írország színeiben ő rúgta a győztes gólt az olaszoknak a '94-es vb-n
JELENLEGI MUNKÁJA: Tanácsadóként vesz részt az idén megjelenő *Championship Manager 4* készítésében



One Football
www.onefootball.com
„Bár a kevésbé ismert honlapok közé tartozik, szerintem kitűnő információforrás Európa és a világ focijának eseményeivel kapcsolatban."



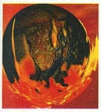
Red All Over The Land
www.raotl.co.uk
„A liverpooli csapat egyik nem hivatalos weboldala, amelyet drukkerek egy csoportja készít – segít abban, hogy mindig tudjam mi történik a régi klubomnál."



Sky Sports
www.skysports.com
„A Sky weboldala a legjobb hírforrás ha naprakész információkra van szükségünk valamelyik sportágról. Ráadásul megnézhetjük a Premier Liga aktuális góljait – kellemes, ha elszalasztottuk őket a TV-ben."

Armageddon

Az eget kémlelő robotok mulasztása...



A számítógépek megóvnak minket a halálos kőtömböktől! Legalábbis a NASA ezt jósolta, amikor májusban bejelentést tett a veszélyes aszteroidák után kutató Sentry műholdról. Emiatt aztán elgondolkodtató, hogy amikor nem rég a Hold távolságánál valamivel közelebb húzott el bolygónk mellett egy aszteroida, amely mérete miatt akár egy várost is meg tudott volna semmisíteni, egy tudós sem vette észre. A szakértők négy nap alatt jöttek rá, hogy a Földet majdnem kozmikus találat érte. A kődarab a Nap felől érkezett, ami megnehezítette a felismerését. Ha úgy gondolod, hogy ez elég meredek volt, mit szólsz ehhez? Ma már tudjuk, hogy legalább egy aszteroida ütközni fog a Földdel. A 800 méteresnél is nagyobb átmérőjű szikla elég nagy ahhoz, hogy a dinoszauruszok pusztulásához hasonlóan kiirtsa az élőlényeket. Az ütközésig azonban szerencsére még 900 év van hátra.
www.nasa.gov

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A MOBILTELEFON A VILÁGOT?



ELŐRE FIZETETT WI-FI

Fizetnél a vezeték nélküli internetért?



Angliában ma már sok helyen léteznek közösségi célú vezeték nélküli számítógépes hálózatok.

Számos városban találunk olyan területeket, ahol minden további nélkül használhatjuk az internetet Wi-Fi technológiával felszerelt laptopunkkal. A közösségi hálózatok non-profit alapon működnek, a British Telecom (BT) azonban nemrégiben bejelentette, hogy Wi-Fi alapú kereskedelmi szolgáltatást indít.

Azt tervezik, hogy jövő júniusra 400 Wi-Fi hozzáférési pontot hoznak létre. „A célunk az, hogy forgalmas, a közösség tagjai által sokszor használt helyek – hotelek, vasútállomások, repülőterek, bárok és kávézók – közelébe telepített hozzáférési pontok országos hálózatát hozzuk létre, amelyhez mind az üzleti úton levők, mind az ingázók kényelmesen hozzáférhetnek." – mondja Pierre Danon, a BT képviselője.

Az internet használatához a csatlakozási pont 100 méteres körzetében kell tartózkodni, és rendelkezni kell a szükséges előfizetéssel. A szolgáltatásért előre és utólag is lehet fizetni. A BT jelenleg a Costa Coffee hálózattal tárgyal arról, hogy az ő kávézóikba telepíti a vezeték nélküli LAN-t, de másokkal is folynak megbeszélések.

Amerikában már van néhány vezeték nélküli szolgáltató – ezek szélessávú kapcsolattal rendelkező amatőr ISP-k összefogásából alakultak ki. Az angolok ugyanakkor felkereshetik a Consume.net-et, amely a postai irányítószám begépelése után megadja, hogy van-e a közelben vezeték nélküli hálózat. Ne hagyjátok ki jövő havi, vezeték nélküli hálózatokkal foglalkozó útmutatónkat, amelyben mindenről szó lesz a hálózatépítés módozataitól kezdve a Wi-Fi antenna tetőre szereléséig.

www.consume.net
www.bt.com



Kapcsolódja a hálóra vezeték nélkül – az internet jövője Angliában és az USA-ban.

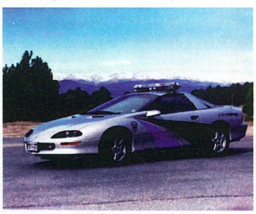
A HÓNAP KIFEJEZÉSE LATSOTT

Az „Azt figyeld mekkora!" angol megfelelőjének rövidítése. Bár általában a Halálcsillaggal kapcsolatban használják, a hackereknél a kiváló vagy nagy teljesítményű programozást (programot) jelöli.

„MEGÉPÍTETTEM A TRAFFIPAXOM!"

A falusi aktivista saját sebességmérőt fabrikált.

Egy aggódó apa megépítette saját traffipaxát egy ZX Spectrum és egy távirányító felhasználásával. Az eszköz annak a kampánynak a része, amelynek keretében a faluján átszáguldó autók lassításra kötelezéséért harcol. A berendezés egy, az elhaladó autók sebességét mérő infravörös sugarat bocsát át az A911-es úton Kinnesswoodnál, Loch Leven mellett. A szerkezet nem rögzíti a rendszámokat, Matthew Henson, a masina építője azonban elmondta, hogy a célja nem a gyorshajtók lebuktatása volt, hanem a sebességhatár levitelének elérése. „Egyszerűen tudni akartuk hányan hajtanak át a falun, hogy pontosan meg tudjuk mondani az önkormányzatnak mekkora a baj."



A rendőrség büszke emberei után már az önérzetes civilektől is félhetnek az autósok

A Windows lecserélése

Mi lesz a következő lépés?

A Longhorn munkanéven futó Windows XP utód 2004 őszén fog megjelenni. Jelen pillanatban ennél nem tudunk többet, a Microsoft ugyanis mostanában a nappalinkra koncentrál teljes erőbedobással. Van néhány hamarosan beinduló kezdeményezésük, amelyek segítségével – reményeik szerint – a Windows végre ki tud törni a háló- és dolgozószobából. Az első Mira készülékek (a PC-hez vezeték nélkül kapcsolódó hordozható érintésérzékeny képernyők) karácsony körül jelennek meg az üzletekben az első Freestyle eszközök társaságában (ez a technológia távirányított otthoni szórakoztató központtá változtatja a PC-t). A dolog úgy néz ki, mint egy videó távirányító, de gyorsan nyilvánvalóvá válik a PC-s kapcsolat – a Phillips által bemutatott példány elején egy gumiból készült, „Start" feliratú gomb virított. www.microsoft.com/billgates

MI VAGYUNK AZ ÁTÉPÍTŐK!

Melyik átszabási módszer hoz izgalomba?



A számítógép-fanatikusok kreatív tevékenységének csúcsát a PC átszabása jelenti – legalábbis egy, az átszabáshoz szükséges kellékeket árusító website állítása szerint... Az Antec (www.antec-inc.com) hisz abban, hogy az emberről nagyon sokat elmond az a módszer, ahogy PC-jét átépíti – a cég öt különböző típust különböztet meg.

A MINIMALISTA

Csak egyszerű dolgokat – például hűtőventilátorokat vagy fogantyúkat – szerel a házra. Nem akarja túl sok különböző színnel zavarossá tenni az összhatást.

A MŰVÉSZ

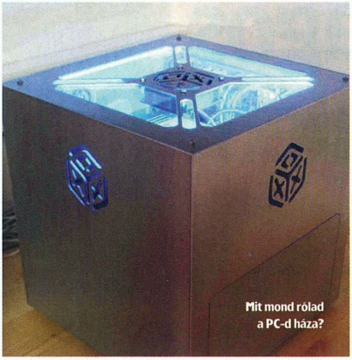
Magát a házat nem nagyon változtatja meg, inkább fest rá valamit. A legnépszerűbbek a festői, XP stílusú tájképek és az absztrakt ábrák.

AZ EXHIBICIONISTA

Úgy építi át a gépet, hogy kilátsszanak a PC belső alkatrészei – általában a ház oldalába vágott plexi ablakon keresztül. A rengeteg vezeték és alkatrész a hardver elképesztő erejét hivatott bizonyítani.

A LAKBERENDEZŐ

Nem igazán érdekli, hogy néz ki a ház, amíg összhangban van a szoba többi berendezési tárgyával.



Mit mond rólad a PC-d háza?

A SZPONZOR

Népszerű termékek vagy márkák matricáival ragasztja tele a házat. Sokszor választ valamilyen témát – például a kedvenc gyártóját vagy rockegyüttesét.

>>LAPOZÓ

„Egy 30 éves férfi kisiskolás rövidgatyában egy deszkadarabon egyensúlyozik."

Tony Hawk's 3, 80.

XBOX JÁTÉKOK A PC-N!

Tényleg elhiszed, hogy Xbox játékokkal nyomulhatsz a PC-den?



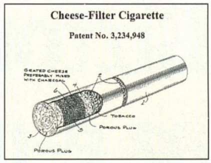
Néhányan azért csinálják, mert túl szegények ahhoz, hogy konzolt vegyenek. Mások azért, mert a *Halo* és csak a *Halo* érdekli őket. Néhányan pedig – elég sokan, ami azt illeti – kizárólag azért, mert megtehetik. Az Xbox alaposan felforgatta az emulátorok világát, főleg azért, mert a Microsoft konzolját erős szálak fűzik a PC-s technológiához. Egyelőre nem telt el elég idő a jó minőségű emulátor megjelenéséhez (főleg ha meggondoljuk azt, hogy még működőképes PlayStation 2 szimulátor sincs), ez azonban nem riasztja vissza a szélhámosokat attól, hogy megpróbálják átvágni a gyanútlan balekokat.

Az egyik első fecske a gyorsan lelepleződő www.linarsoftware.de.vu volt – az oldal álemulátort kínált, amely egy trójai programot telepített a könnyen becsapható letöltők PC-jére. Mások ennél is szemtelenebb poénokkal próbálkoznak – a www.iamlost.com/features/x31/ egy Windows 3.1-re készült emulátor letöltésére próbálja rávenni a látogatókat. Megvan az esély arra, hogy hamarosan valóban elkészül egy működő verzió, aki azonban most kínál ilyet valószínűleg csúnyán át akar vágni.

www.emulator-zone.com/fake/xbox.html
www.milkandcookies.com/article/553/



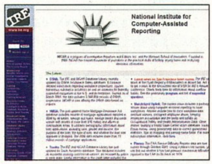
ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Vízálló teafilterek

www.bpmlegal.com/weird.html

Az útmutató, amely a szellemi tulajdon bonyolult világába nyújt betekintést néhány igazi kincset is tartalmaz – egy listát furcsa és csodálatos szabadalmakkal. Kell egy eszközre, amellyel elcsórhatod az állatok agyát?



Számítógéppel támogatott újságírás

www.nicar.org

Az újságírásnak is vannak számítógépesített formái. A Számítógéppel Segített Híradás Nemzeti Intézetének oldalán megtudjuk, hogyan írjunk híreket egy *Excel* táblából.

A divat áldozatai

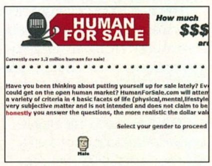
www.pc-workshop.net/casemod

A házátépítés hatalmas divattá vált mióta a Mac-ek elkezdtek egyre különlegesebben kinézni. A weblapon található útmutatóban minden megtalálunk az „optikai tuningokról".

Bátran elripacskodni oda, ahová még egy ripacs sem jutott el

www.williamshatner.com

Nem is tudtuk mennyire szerény a *Star Trek* híres szereplőjének élete amíg el nem látogattunk a színész weblapjára. „William Shatner hűtőmágnest ajándékozunk azoknak, akik rendelnek valamit a William Shatner üzletből." Na hiszen.



Bérelj fiúkat

www.humanforsale.com

Mondta már neked valaki, hogy egy millió dollárt érsz? Nos, valószínűleg hazudott. Látogasd meg az Eladó Emberek honlapját és derítsd ki, mennyit érsz pontosan. Aztán nézd meg a legmagasabb árakat és sírd el magad azon, hogy mennyire olcsó vagy.

Biztonságos az e-mailed?

Avagy miért nem szabad soha őrizetlenül hagyni az inboxunkat.

Bár a titkosítás megvédi a hálózaton utazó levelek tartalmát, az ember általában legkevésbé sem aggódik amiatt, hogy vadidegenek lopják el az üzeneteit. Egy nemrégiben készült közvélemény-kutatás szerint ugyanis sokkal nagyobb veszélyt jelenek azok, akiket ismerünk és akik a távollétünkben böngészik át a postaládánk tartalmát. Legtöbben egész nap megnyitva tartják az *Outlook*-ot, és a program automatikusan tölti le a leveleket a szerverről minden egyes percben – anélkül, hogy jelszót kérne. Amikor aztán a kollégánk számítógépe elé kell ülnünk, mert valamilyen fájlt vagy dokumentumot keresünk, hirtelen megjelenik a kísértés.

A kíváncsiság öl

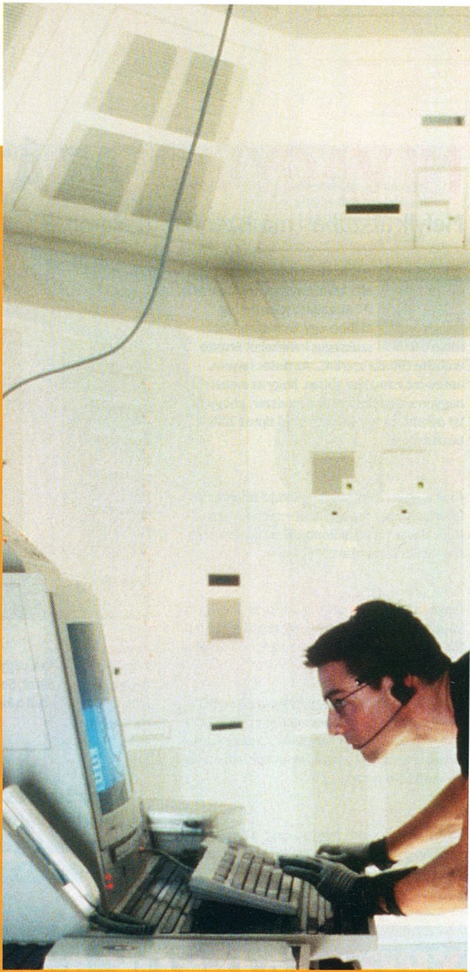
Egy friss közvélemény-kutatásból – amelyben 200 nagy-britanniai alkalmazott vett részt – kiderült, hogy tíz megkérdezett közül kilenc legalább egyszer már beleolvasott a főnöke e-mailjeibe. Az Indicii Salus nevű biztonságtechnikai vállalat szerint az esetek többségében a puszta kíváncsiság volt a motiváló erő és nem az egyéni haszonszerzés. Szinte mindegyik válaszadó azt mondta, hogy a kísértést egy olyan levél keltett fel benne, amelyen véletlenül akadt meg a szeme.

A válaszadók a főnök magánéletével és az irodán belüli viszonyokkal foglalkozó információkat nevezték a legszaftosabb fogásnak, a munkahelyi leselkedés során azonban a pletykáknál sokkal kényesebb adatok is a birtokunkba juthatnak. Jó esély van arra, hogy a felettesünk levelesládájában több hónapra visszamenőleg találunk üzeneteket, amelyek olyan forró témákba engednek bepillantást, mint a többi alkalmazott fizetése, a teljesítményük értékelése vagy az, hogy mit is gondol valójában rólunk az adott vezető.

A kutatás azonban azt az unalmas tényt is kimutatta, hogy a számítógép-fürkészők megtartották maguknak a megszerzett adatokat – 94%-uk képtelen volt bárkinek is beszélni az olvasottakról. Azok közül, akik vitába bocsátkoztak a főnökükkel a személyüket érintő e-mailekről tízen kaptak büntetést. Az egészben az a csavar, hogy miközben az alkalmazottak nem kémkedhetnek a főnökük után, a főnöknek engedélyezett a dolog. Mivel a számítógépek a vállalat tulajdonában vannak, a rajtuk levő e-mailek felett is a cég rendelkezik.

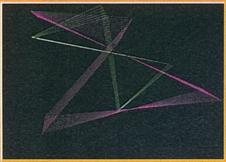
A belső ellenőrzés kémei

Bár sokan úgy tartják, hogy katonai szintű titkosító programokat kell felrakni a PC-re, a jelek szerint már akkor is jó esélyünk van a számítógépes leselkedők összes próbálkozásának meghiúsítására, ha kb. 20 másodpercet áldozunk a képernyővédő jelszavának beállítására. **PCF**



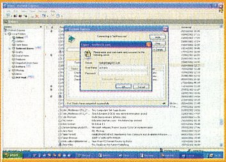
>>KÍVÜL TÁGASABB!

Hogyan állíthatjuk meg a személyes adatainkba betekinteni vágyó kollégákat?



Képernyővédő

A modern monitorokba már nem ég bele a kép, a képernyővédő jelszavával viszont lezárhatjuk a PC-t arra az időre, amig nem ülünk előtte. Kit érdekel, hogy a védelem egy sima újraindítással megkerülhető?



Jelszókérés

Az *Outlook* úgy is beállítható, hogy a leveleket csak a jelszó megadás után töltse le. Ez biztonságosabbá teszi az inboxot, viszont a lekérdezéseket minimum 20 percre kell állítani, különben az idegeinkre megy a dolog.



Okos fájlmentés

Az izgalmasnak tűnő fájlokkal telepakolt Asztal valósággal vonzza az izgalomra áhítozó duplán kattintókat. Ments mindent a **My Documents** mappába és rakj rá jelszavas védelmet – NTFS fájlrendszerben.



Mindig kapcsold be a jelszavas védelmet amikor őrizetlenül hagyod a PC-t – bárki belóghat az irodába.



RedHand Pro

Telepíts ellenőrző programot, ami feljegyzi ha valaki más dolgozik a PC-den. A *RedHand* képes figyelmeztetések megjelenítésére, lezárhatja a gépet vagy képernyőfotókat készíthet.
www.harddrivesoftware.com



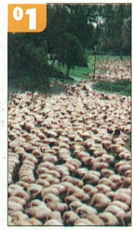
Incontrol

Van webkamerád? Ha igen, csípd el a leselkedőket az *Incontrol* webcam kiadásával. A program mindenkit felvesz aki a gép mellett halad el, és rögzíti mit csinál az illető. E-mail és SMS riasztás küldésére is képes.
www.digital-cybermasters.co.uk

Hírek

Az interneten számos hasznos információt találunk.Azért vannak elborultabbak is.

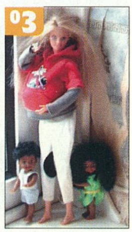
<1> Ez az egyik legdurvább kép amit valaha is láttunk, pedig az egyetemen elég sűrűn jártunk bulizni. Távolról olyan, mintha egy csomó birka lenne a mezőn, amikor viszont ráközelítünk kiderült, hogy a füvön irdatlan mennyiségű valag hever. A kérdés csak az, hogy kik követték el ezt és miért csinálnak ilyeneket?



<2> A jófajta brit humor mindig is erős volt a vidéki újságok kifigurázásában (a Monty Python csoport is poénkodott a dologgal) - kellemes látni tehát, hogy a hagyomány az interneten is folytatódik. Gőzünk sincs ki csinálta a képen látható lapot, a műfaj kedvelői viszont számos hasonlóval találkozhatnak a Framley Examiner (**www.framleyexaminer.com**) weboldalán. Az apróhirdetések a Kretén magazinban megjelenteket is lenyomják.



<3> A Barbie babák átszabása - amelyet a tizenévesek dühe táplál - ősrégi szórakozás, az itt látható példány azonban kiemelkedően jól sikerült. Valószínűleg azért, mert bár az ócska putri falairól már a tapéta is hámlik, a csaj arcán még mindig ott az idióta vigyor.



<4> „Hogyan készül a húsvéti tojás..." Bár a húsvét már régen elmúlt, az állatos poénokhoz nem kell különleges alkalom. A képaláírás viszont egyre értelmetlenebbnek tűnik minél többet gondolkodunk rajta. Munkában megfáradva azonban könnyed felüdülést jelenhet.



EZT FIGYELD

A jövő itt van Mi pedig alaposan kivesézzük.

Harc a jedivel

A Microsoft szoftvere pontosabb célzást tesz lehetővé.

Ti is úgy gondoljátok, hogy a Pentagon túlságosan komolyan veszi a *Csillagok háborúját?* Először ott volt a hasonlóan elkeresztelt rakétavédelmi rendszer, most pedig az egyik coloradói katonai kutatóközpont adja a JEDI nevet (ez a Joint Expeditionary Digital Information program rövidítése) új hordozható célzórendszerének. Egy kéziszámítógépről van szó, amely jövőre kerül be a hadsereg arzenáljába, és amelyen GPS műholdas helymeghatározó rendszer és a Win CE átalakított verziója fut. A várakozások szerint a lézertávcsővel összekötött egység egy szerény 233MHz-es PII-es processzort és 32Mb RAM-ot fog tartalmazni. Az érintésérzékeny képernyőn megjelenő ikonok segítségével a katonák meghatározhatják az ellenséges járművek típusát és pozícióját – az információt a PDA ezután SMS-be kódolja és műholdon küldi el a parancsnokságra. Ahonnan azonnal elindulhatnak a bombázók. Mi a helyzet a lefagyásokkal? A Pentagon szerint a Jedi 12 másodperc alatt képes újraindulni. Vele van az Erő, egy pillanatra sem kétséges.



A CNN szerint egy teljes Jedi készlet 30 000 dollárba kerül.

www.newscientist.com
www.cnn.com



Az ULTra-val ultra egyszerű a közlekedés.

Mindenki a fedélzetre

A Bristoli Egyetem és Cardiff városának együttműködéséből hamarosan megszületik az ULTra, egy – az *Emlékmás* című filmet felidéző – sofőr nélküli taxirendszer. A járművek egy erre a célra épített sínpályán futnak; a hálózat teljes üzembe állítását 2005-re ígérik. A buszok és a londoni speciális vasúti kocsik kereszteződésére emlékeztető autók a taxiknál háromszor gyorsabban szelik át a várost, ráadásul csendesek és a környezetet sem szennyezik.

Zsenialitás gombnyomásra

Az agykutatás új eredményi felfedik, hogyan lehet szimulálni az autista zsenik teljesítményét.

Egy ausztrál műszaki szakember egy olyan újszerű „gondolkodó sapka" tervét tette közzé, amellyel az emberek szabályozni tudják a kreativitásunkat. Allan Snyder professzor – aki a telekommunikáció területén is otthonosan mozog – jelenleg az Ausztrál Nemzeti Egyetem Agykutató Központját vezeti, hol autista gyerekek tanulmányozásával foglalkozik. Annak alapján, hogy némelyikük szinte kommunikációképtelen, ugyanakkor hihetetlen kreatív képességekkel rendelkezik – például fest, vagy a laterális problémamegoldás terén remekel – azt az elméletet állította fel, hogy az autisták agyában a szubjektív világfelfogásért felelős részek sérültek meg. Ezért aztán mágneses impulzusok segítségével megpróbált objektív tudatállapotot előidézni egészséges alanyoknál. Synder azt állítja, hogy a tesztalanyok, akik 15 percig viselték az elektromágneses sapkát, a megváltozott fókusz miatt feljavult rajzolási képességről tettek tanúbizonyságot.

www.informationweek.com

>>Az autista tudósok talán *azért* különleges képességűek, mert a halántéklebenyük nem működik jól.

Múlt-idézés



Vajon angol testvérlapunknál ugyanazokat a poénokat süti el 10 éve?



1992. júliusában a világ – nos, legalábbis Anglia – a jó fejjé válás előtt álló, még a Take Thatben éneklő Robbie hangjára, a Megadeathre és Benny Hillre bulizott. Nem, ez nem vicc: az *Ernie, a nyugat leggyorsabb tejesembere* címet viselő szám a 29. helyig kúszott fel a slágerlistákon miután a szánalmasan kevéssé vicces, ám meglehetősen idegesítő komikus megvette a farmját. Kísérteties.

Ami a *PCF*-et illeti, a kilencedik szám vezércikke az *Ultima Underworld* terjedelmes értékelése volt, amelyet a borítón a következőképpen jellemeztünk: „A PC ezért a játékért jött létre". Ráadásul ez egyszer igazunk volt. Higgyétek el, az emberek még ma is nyomulnak *UW* alapú játékokkal.

„Az emberek még ma is nyomulnak *UW* alapú játékokkal."

Evezzünk más vizekre. A multimédia rovat egyik cikkírója a hypertext előtt álló lehetőségektől vált izgatottá, és leírta milyen lesz egy tipikus hypertext dokumentum. Egy dologban tévedett hatalmasat – eszébe sem jutott, hogy amit bemutat hamarosan az interneten jelenik meg. Mai szemmel olvasna olyan, mintha egy weblapot ismertetne: két évvel a web megjelenése előtt. Figyelemre méltó, még ha véletlenszerű, rövidlátó módon is.

Ja, és megérkezett a Windows 3.1. Sőt, mi több, úgy tűnik elnyerte a tetszésünket: „élvezet telepíteni és használni", nem kevesebb áll a papiron. Hmm.

Végül pedig, ez volt az első szám, amelyben feltűntek a munkatársak fotói. Az egyikük még ma is úgy pózol, mint akkoriban. Csak persze közben sokkal kövérebb lett, váljék egészségére.

PCFormat Interjú

Kérdések és válaszok **Rövid úton az igazság felé**

John Mullinst faggattuk, egy igazi zsoldost, aki a Raven rendelkezésére bocsátotta szakmai tapasztalatait.



„Még nem készült olyan realisztikus játék, amelyből meg lehetett volna tanulni a lőfegyverek használatát." John Mullins

Ön szokott játszani?
John Mullins: Nem igazán. Hogy őszinte legyek nincs sok szabadidőm – elég sok mindenen dolgozom mostanában. A cégem például az USA vámhivatalának nyújt segítséget – átképezzük a tisztviselőket a szeptember 11-i események támasztotta követelményekhez alkalmazkodva. A jelenlegi gyakorlatban sok értelmetlen elem van – ilyen például a cipők átvizsgálása. A célunk az, hogy életszerűbbé és hatékonyabbá tegyük a folyamatot.

Mit gondol az erőszakos számítógépes játékokról, szigorúbban kellene szabályozni őket?
JM: Egyáltalán nem. Azt hiszem az emberek hajlamosak saját maguk helyett a játékokat hibáztatni. Emlékszem, hogy a Columbine középiskolában történt vérengzés után azt mondták, hogy a játékok tanították gyilkolásra a fiúkat. Nos, ez egyszerűen marhaság. Még nem készült olyan realisztikus játék, amelyből meg lehetett volna tanulni a lőfegyverek használatát. Némelyikkel ugyan világosabbá lehet tenni az újoncoknak a stratégiát és a tervezést, de nincsenek igazi szimulátorok – és nem is lesznek amíg az egérrel és billentyűzettel irányítjuk az FPS-eket. Valaki egyszer azt állította, hogy a hadsereg kiképzésre használja a *Doom*-ot, én pedig utánanéztem a dolognak. Az illető igazat mondott, csak azt hallgatta el, hogy a játékot az irodisták kezébe adták, akik meglehetősen tartottak a számítógépektől – a játék nyújtotta élvezettel akarták segíteni őket a félelem legyűrésében.

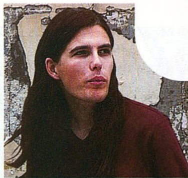


Ön szerint az embereknek feltűnik, ha egy fegyvert hibásan használnak a játékokban?
JM: Igen – ha tisztában vagyunk a kézifegyverek működésével ez olyan, mintha egy filmet néznénk. A valószerűtlen fegyverhasználat tönkreteheti a játékélményt. Ezért vagyok a *Soldier of Fortune* tanácsadója – hogy minden a lehető leghitelesebb legyen.

Várható, hogy hamarosan elkezdik a munkát a *Soldier of Fortune 3*-on?
JM: Őszinte leszek: erről még nem beszéltünk. A Raven egyelőre a második rész befejezésére koncentrál, ám ha hívnak szívesen jövök.

Működött már közre szaktanácsadóként valamelyik hollywoodi filmben?
JM: Igen. Sőt, az igazat megvallva hamarosan megjelenik a regényem, amelynek már eladtam a filmjogait – a címe *Iceman and the Tracker*. Így aztán ha elkezdődik a forgatás ennél a filmnél is én fogom segíteni a stábot technikai tanácsokkal.

Melyik a kedvenc háborús filmje, a *MASH* vagy a *Ryan közlegény megmentése?*
JM: *MASH?* A közelébe sem megyek. Komolyra fordítva a szót, a két kedvenc háborús filmem mostanában készült és mindkettő nagyon valósághű. Az egyik a *Black Hawk Down*, a másik a *Behind Enemy Lines*. **PCF**



Sötét-Kamra

Az embernek annyira van szüksége a *The Sims*-re, amennyire a halnak a biciklire.

Sziasztok! Ebben a hónapban jó okunk van némi ünneplésre: már nem a *Myst* minden idők legtöbb példányban eladott PC-s játéka. Minden jóban van azonban valami rossz is: az első helyet a *The Sims* vette át.

Mint mond ez a PC-s közösségről? Valószínűleg azt, hogy a tagjai nem igazán szeretnek játszani. A *Myst* gyönyörű, összetett és a szükségesnél valószínűleg jóval agyafúrtabb is. Önelégült, akár ezt is mondhatjuk. Van egy kis „ha nem tetszem neked, veled van valami baj" jellege; a bestsellerek digitális megfelelője.

Hát nem aranyosak?

Ami a *The Sims*-t illeti... Amikor először tűnt fel a színen meglehetősen fellelkesültünk. A játék fő jellegzetességét – apró emberek sorsát irányíthatjuk – meglehetősen sokan találják izgalmasnak, és ez elég ahhoz, hogy az ember hirtelen felindulásból megvegye.
A meggondolatlanul megvásárolt háziállatokéhoz hasonlóan azonban az apró emberkék vonzereje is elenyészik amikor kifogynak a lenyűgöző trükkökből, és hamarosan unalmassá válnak. A háziállatok még nőhetnek és fejlődhetnek, a simek viszont nem változnak, hiszen a viselkedésük legapróbb elemét is a játék kódja határozza meg – így aztán ha egyszer megunjuk őket nem valószínű, hogy később ismét felébred irántuk az érdeklődésünk.

Hal a vízben

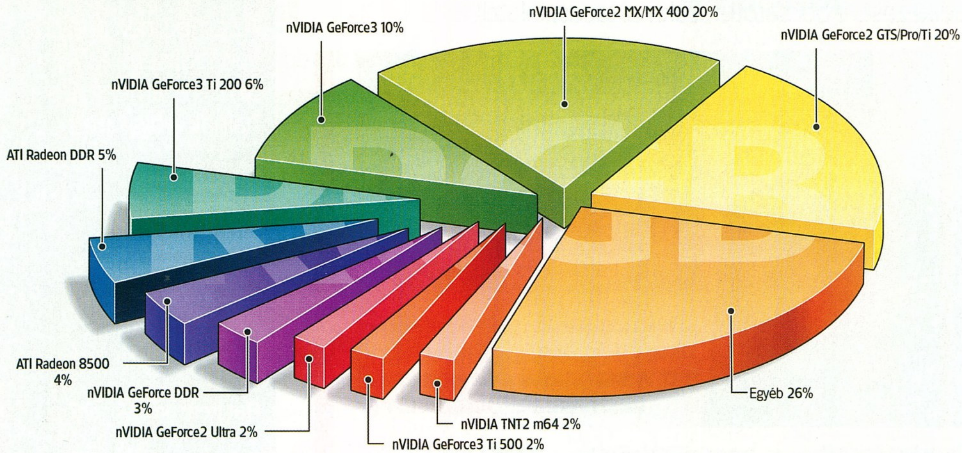
Kivéve, ha ekkor hajlandóak vagyunk megvenni valamelyik kiegészítő csomagot. Ahogy az akváriumot is feldobhatjuk azzal, ha az aljára beszerzünk egy kis műanyag kastélyt, rendkívül erős a kísértés, hogy a *The Sims*-be is új életet leheljünk egy-egy add-on CD megvásárlásával. Néhány hónap múlva aztán újabb kiegészítőre áhítozunk. És így tovább...

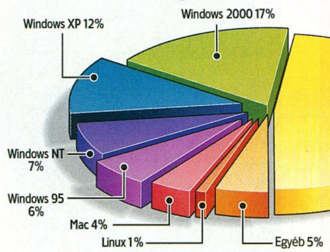
A *The Sims*-ben pontosan ez a zseniális: a nagyjából és összességében vonzó alapra újabb és újabb kiegészítő csomagokat rakhatunk fel. Amíg az EA folytatja ezek kiadását a *The Sims* eladásai sem fognak csökkenni. Ami – a semminél ez is jobb – legalább gondoskodik arról, hogy a *Myst* soha többé ne tudjon labdába rúgni.

A számok tükrében

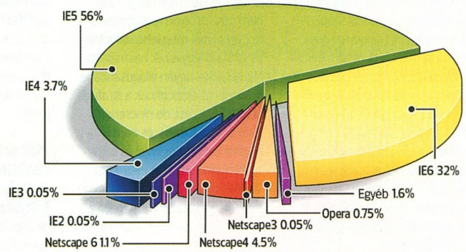
Adatok és tények A világot alkotó diagrammok...

GRAFIKUS KÁRTYÁK Milyen chipsetet használnak a játékosok?





A legnépszerűbb operációs rendszerek.



A legnépszerűbb webböngészők.

Statisztika: MadOnion.com és Google.com **Illusztráció:** Andrew McLaughlin

↑ NYERTESEK

↗Az angol broadband internet

A British Telecom továbbra is a jó rendőr szerepét játssza a szélessávú internetes piacon, a cég ugyanis bejelentette a Broadband Direct szolgáltatás beindítását. Az alapötlet az, hogy az ISP-k csomagjaiban általában megtalálható e-mail címek és webtárhely elhagyásáért cserébe egyedülállóan gyors és olcsó internethozzáférést nyújtanak.

↗Napster

Nos, olyasmi. A peer-to-peer program, amelyet ma már senki sem használ talán mégis feltámad, mivel az egyik nagyágyúnak számító zenekiadó, a német Bertlesmann a hírek szerint 30 millió dollárt ajánlott a szinte már elfelejtett rendszerért.

↗Nintendo

A cég néhány évre elveszett a konzolok dzsungelében, a régóta várt GameCume áprilisban viszont végre megérkezett kontinensünkre. Mivel a hírek szerint az Xbox nem fogy igazán jól, a Nintendo most talán visszaszerezheti koronáját a Sonytól.

↓ VESZTESEK

↙Yahoo

A gyengélkedő portál a közelmúltban adott hírt a sorozatban hatodik veszteséggel zárt negyedévről. A honlap még mindig a hálózati hirdetésekből próbá pénzt csinálni – a jelek szerint azonban az interneten továbbra is lehetetlen megfelelő bevételre szert tenni.

↙Műholdas rádió

Az eddig ígéretesnek tűnő új rádiós formátum máris problémákkal küzd az USA-ban – a gondokért a Wi-Fi vezeték nélküli hálózati szabványt teszik felelőssé. A két jeltípust jelenleg csak egy hajszál választja el, a feltételezések szerint azonban a Wi-Fi hamarosan interferenciát okoz a sávban.

↙Celine Dion

Miközben a hirtelen visszatért kanadai díva a világ zenerajongóinak hallószerveit rongálja, a PC-kre még borzalmasabb hatással van. Az énekesnő új CD-jébe beépített Key2Audio másolásvédelem miatt a lemezt számítógépen nem lehet lejátszani vagy lemásolni.

install→

↘AZ E HAVI LEMEZEKEN

Játékok / Alkalmazások / Segédprogramok

AGE OF WONDERS II

Fedezd fel a varázslók és a csodák világát a hamarosan megjelenő RPG terjedelmes demójában.



AZ E HAVI...



EXKLUZÍV DEMÓ

HOTEL GIANT

E havi exkluzív menedzselős programunkban a *The Sims* és a *Vacak szálló* keveredik. Mindegy milyen szállóról van szó, a lényeg a vendégek becsalogatása.



KÉPSZERKESZTŐ PROGRAM

THE GIMP 1.2 TELJES VERZIÓ

A Linuxos grafikai programot Windowsra is lefordították nyílt forráskódjának teljes dicsőségében, így büszkén foglalhatja el a helyét a *PCF* lemezmellékletén.



ILLUSZTRÁCIÓS CSOMAG

REAL-DRAW 1.5

Bitmap szerkesztő? A tiéd. Vektorgrafika? Megkapod. 3D-s ábrák? Ne keress tovább. Itt mindent megtalálsz.



EXKLUZÍV DEMÓ

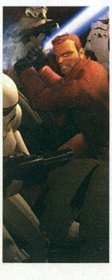
F1 2002

Sisakot fel, irány a rajtrács! Az EA Sports legújabb szimulátorával letesztelheted vezetői képességeidet a száguldó cirkusz világában.

STAR WARS DEMÓ

JEDI KNIGHT II

Kapd fel a lézerkardot és kaszabolj le mindenkit a demó pályáján, amely nem található meg a teljes játékban.



INSTALL TARTALOM

Kreativitás mindenek előtt



Gerhák Zsolt **Mellékletszerkesztő**

A *PCFormat* e havi számát kreatív különkiadásnak szánjuk, így aztán kizsigereltük a fejlesztőket, hogy olyan ingyenes programok ütős gyűjteményét szedjük össze, amelyek teljesen felpörgetik alkotói fantáziátokat. Kezdetnek itt a *Real-DRAW 1.5*, egy első osztályú rajzolócsomag, amely a 2D-s, 3D-s és a vektorgrafikát felhasználóbarát és ötletes kezelőfelülettel kombinálja. Az első lépések megtételéhez a 100. oldalon találtok néhány tanácsot.

Ha többet szeretnétek semmi gond. A *The GIMP* a létező legjobb freeware képszerkesztő alkalmazás. A lemezre a legújabb verziót raktuk fel a részletes használati utasítással együtt, a rejtelmekbe pedig a 66. oldalon kezdődő cikkünkben avatunk be benneteket.

A jövő nagyreményű fényképészeinek is tartogatunk egy meglepetést. A *Photo Album 5* tökéletes eszköz a digitális fotók rendszerezéséhez. Ha pedig a DVD-s verzió büszke tulajdonosa vagy máris tiéd az *A Smaller Image 2.0*, amellyel a webes publikáció érdekében összetömörítheted a képeidet.

Biztosan olvastátok a *Hírek* rovat múlt havi cikkét az ördögi spyware-ekről – a *GhostSurf* formájában most tökéletes orvosságot kínálunk az azóta valószínűleg felerősödött paranoiátokra. Ezt a rafinált programocskát kifejezetten arra tervezték, hogy névtelenek maradhassunk a neten.

A komoly dolgok után kellemes lehet néhány órát e havi játékdemóinkkal tölteni. Az *Age of Wonders II* exkluzív próbaverziójánál nagyobb demó még sohasem került fel a lemezmellékletre, ez azonban még nem minden: a *Jedi Knight II*-ből egy olyan pályát sikerült megszereznünk, amelyik nem szerepelt a teljes verzióban, és itt van még az *F1 2002* vadonatúj, szintén exkluzív demója – rengeteg egyéb extra mellett. A következő szám megjelenéséig biztosan nem fogtok unatkozni.

A teljes csomag

A legjobb teljes verziós programok: Lemezeink csúcsminőségű, értékes alkalmazásokat és segédprogramokat tartalmaznak. Ha szeretnétek valamilyen speciális programot, megpróbáljuk feltenni a lemezre!

Játssz a legújabb játékokkal: Megharcolunk az exkluzív kiadásokért – tehát te játszol először a legjobbakkal.

Kit érdekel a kézikönyv? Szeretnénk, ha a legtöbbet kihoznád az ingyenes programjaidból. A *PC Format*-ban több szoftverleírást olvashatsz, mint bármelyik PC-s magazinban.



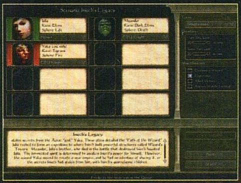


THE GIMP

E havi lemezmellékletünk segítségével megmártózhattok a *The GIMP* kínálta gyönyörökben. A nyílt forráskódú program – amely tudásban egyenértékű a *Photoshop*-pal, annak árcédulája nélkül – tökéletes választás, bármilyen tudásszinten is van az ember. Bővebb információért lapozz a magazin 88. oldalán kezdődő teljes útmutatóhoz.



Bár az *Age of Wonders II* nem 3D-s, ha jobban szeretnénk látni ráközelíthetünk az eseményekre.



Kezdéskor ki kell választani kivel szeretnénk játszani – a nemes Juliaval vagy a halálos Meandorral.



Buján és zölden tenyészik a természet, a helyzet azonban gyökeresen megváltozik, amikor Yaka beveti a Hervasztás varázslatot.

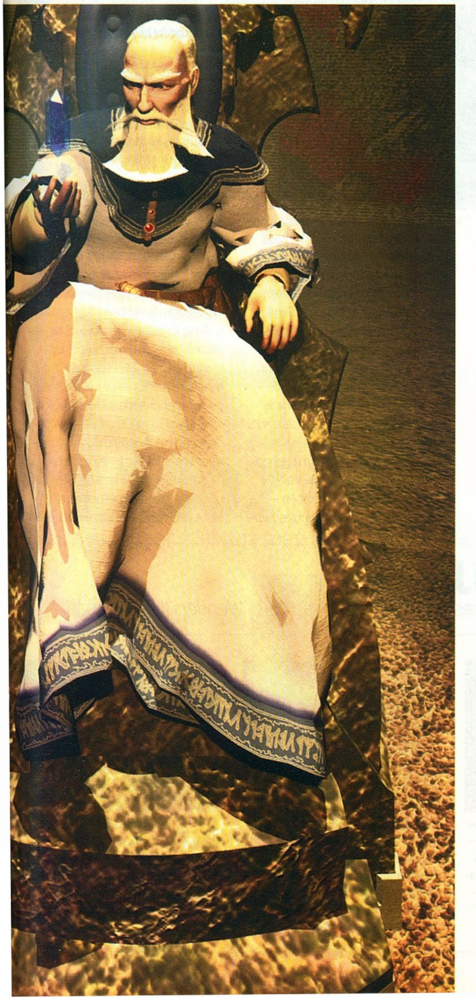


A csata körökre osztottan zajlik és mindenekelőtt a stratégiára helyezi a hangsúlyt, bár ha akarjuk automatára is állíthatjuk.

↘ PCFormat EXKLUZÍV

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Ismerd meg testközelből miről áradozunk a 82. oldalon található előzetesben.



Take 2
www.aow2.godgames.com
Minimum: PII-300, 64Mb

Egyesek szerint valóban létezett a csodák kora, de már véget ért, akkor, amikor felhagytunk a piramisok, a kőkörök, a kolosszeumok és a babilóniaihoz hasonló függőkertek építésével. Érdemes azonban megfontolni a következőket is: részesültünk valamikor a múltban a két hétig frissen maradó kenyér áldásából? Mennyire csodálatos az a világ, amely előre felszeletelt bébirépával látja el az embert, hogy kevesebb ideig tartson a kínai vacsora előkészítése? Legyenek boldogok az ősök nagyszabású építészeti remekeikkel – minket inkább a vasaláskönnyítő öblítő hoz lázba.

Persze ha valaki e havi fő játékdemónkkal tölti az idejét gyorsan arra a következtetésre juthat, hogy a csodák versenyében csak varázslókkal, mindenható istenségekkel, elfekkel és izmos hősökkel állhatja meg a helyét. Nos, mindenki döntse el maga a *PCFormat* lemezmellékletére felrakott gigantikus *Age of Wonders II* pálya segítségével.

Méretes PCF

Felesleges cinikus szemöldökhúzogatással próbálkozni – nem véletlenül használtuk a „gigantikus" szót. Tényleg csak egy pályáról van szó, de győzelem kivívása hosszú órákig fog tartani – az igazat megvallva meglehetősen valószínű, hogy ez az újságunkban eddig közreadott leghosszabb játékdemó. Ráadásul kétféleképpen is végigvihetjük, így aztán igazi csoda mennyi időt tölthetünk el vele.

A szép sikereket aratott *Age of Wonders* sorozat tagjai a *Heroes of Might and Magic* vonulatába tartozó körökre osztott, fantasy környezetben játszódó stratégiák, amelyek a műfajt eddig még sohasem látott csúcsokra repítik. A legújabb epizód RPG elemekkel gazdagítja a kínálatot, így hő- ↘



A természet istennője: ha Juliat irányítjuk, ez a leányzó jelöli ki a küldetéseket.



Ha meg akarjuk hódítani az ellenség egyik városát, először a falakat kell lerombolni.



Az ember azt gondolná, hogy a természethez közel álló tündérek Juliat segítik...



RÖVID ÚTMUTATÓ A *WONDERS*-HEZ

Jobb ha átnézed, hogy tudd mi micsoda.

ERRE KÖSS CSOMÓT

A mágikus csomópontok felnyomják a manánkat, azonban érdemes a saját szféránk csomópontjaihoz ragaszkodni. Julia az élet csomópontjait használja, Meandor a haláléit.

ENYÉM, MIND AZ ENYÉM!

A térképen elszórt nyersanyagforrások – például ez a bánya – felnyomják az egységek toborzásához és a városok fejlesztéséhez nélkülözhetetlen arany mennyiségét. Az ellenfelek is meg akarják szerezni őket...

BÜDZSÉ

Itt követheted az arany, a mana és a varázspontok mennyiségének – alakulását. A „+" után következő szám azt mutatja, hogy mekkora adagra van kilátás a közeljövőben.



A FŐSZEREPBEN...

...saját különbejáratú varázslónk, jelen esetben Julia, a kedves és jószívű tünde. Ő a legértékesebb figuránk, tehát mindig gondoskodjunk számára megfelelő védelemről.

ÁLOMSZERŰ TORNYOK

A fallikus szimbólum jelen esetben az egyik Wizard Tower – ha a mágusunk a városban van innen hajthatja végre a varázslatokat, és itt támad fel ha véletlenül elhaláloznа

TE IS VARÁZSLÓ VAGY!

A varázsigéket párhuzamosan lehet használni és kutatni. A manát meg lehet osztani a varázslás és a kutatás között attól függően, hogy éppen melyik a fontosabb.

seink az egyes küldetéseken belül egyre magasabb szintre fejlődnek és új tulajdonságokra tesznek szert. Az alaptörténet szerint a világot hatalmas varázslók uralják, akik különböző Szférákból kapják az erejüket. A demóban két szereplő közül választhatunk: az egyikük Julia, az Élet Szférájához tartozó elf varázslólány, a másik Meandor, egy sötét elf, aki a Halál Szférájából nyeri az erejét. Bárhogy is döntünk, az ellenfél Yaka lesz, a Tűz Szférájának egyik önjelölt istene.

>>Mivel a varázslók a mágia különböző Szféráihoz tartoznak, egy elfköhögés is egymás ellen fordíthatja őket.

Csomópont

A győzelem nem jön gyorsan, ugyanis mindenképpen meg kell szerezni néhány várost, bányát és mágikus csomópontot, mielőtt a biztos arany- és manaforrások birtokában támadásba lendülnénk. Ha jól játsszuk ki diplomáciai kártyáinkat szövetséget köthetünk Meandorral vagy Juliaval (attól függően, melyiket választottuk) Yaka legyőzésére. Mivel azonban a varázslók a mágia különböző Szféráihoz tartoznak és egy elfköhögés is egymás ellen fordíthatja őket, nem ajánlatos túl hosszú ideig a partnerünk támogatására hagyatkozni. A diplomáciát persze akár teljesen el is felejthetjük és az első adandó alkalommal kiirthatjuk riválisunkat, megszabadulva ezzel az egyik fenyegetéstől és megszerezve néhány zsíros nyersanyagforrást. Ha meghódítunk egy várost (vagy az ellenféltől vesszük el őket, vagy a térképen elszórt számos független település valamelyikét hajtjuk uralmunk alá) katonákat toborozhatunk a lakosok közül, bárkik legyenek is azok.

A varázsló az egyik legerősebb egységünk, de egyben a legfontosabb is. Amíg legalább egy városunkban va Wizard Tower, a mágus képes feltámadni ha valamilyen sajnálatos baleset éri. Ha nincs torony elhalálozás esetén menthetetlenül megjelenik a megalázó Game Over felirat. Márpedig ez nem a legjobb módszer az ígéretes varázslói karrier elkezdésére. Ja mielőtt elfelejtjük: a hotseat játékmód segítségével összemérhetitek az erőtöket valamelyik barátotokkal is. **PCF**

>>VARÁZSLÓK HÁBORÚJA

Bizonyítsd be, hogy te vagy a varázspálca legnagyobb mestere – legalábbis az *Age of Wonders II* demójában.



01 **Az első feladatunk találni egy város, amelyen acélos akaratunkat gyakorolhatjuk. A demó pályáját szerencsére egy varázslótoronnyal felszerelt településsel kezdjük – indulásként gyártsunk le néhány támogató egységet.**



02 **Válasszuk ki gondosan milyen varázslatokat fejlesztünk ki – a csatákhoz néhány harci varázslatra lesz szükség, és egy adag általános varázsigére is be kell ruházni, amelyekkel az ellenfél termelését és városait bénítjuk meg.**



03 **Amikor elég erősnek érezed magad ideje megtámadni Meandort (vagy ízléstől és választástól függően Juliat). Rakjuk körbe katonákkal a gonosz fickó városát – így mindnyájan egyszerre rohamoznak amikor elkezdődik a csata.**



04 **Az ellenfelek bénító varázslatokat alkalmaznak – ilyen az itt látható Darkland. A végső roham előtt használjuk a Disjunction és a Rejuvenate mágiákat a károk elhárítására**

↘ VADONATÚJ PÁLYA

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kapd elő a fénykardot és készülj fel a csatára egy teljesen új pályán.

LucasArts/Activision
www.lucasarts.com
Minimum: PII-350, 64Mb, 16Mb OpenGL 3D kártya

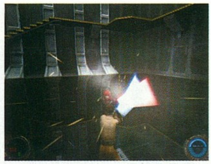
A *Jedi Knight II: Jedi Outcast* új pályája, amelynek a megjelenését tökéletesen hozzáigazították a *II. Epizód* mozikba kerüléséhez még akkor is megérdemli a figyelmet, ha az ember már végigjátszotta a teljes verziót. Egy abszolút friss, teljes pályáról van szó, amelyhez máshol nem lehet hozzájutni.

Kyle Katarn bőrébe bújva egy előőrsöt kell megtámadni mindössze hűséges fénykardunkra és néhány jedi képességre támaszkodva. Alig érünk le a bolygó felszínére, máris ránk ront egy csapatnyi rohamosztagos – kapcsoljuk be a lézerkardot és vessük be a Force Pusht a legyőzésükre. Miután beértünk Jan, a partnerünk megpróbál felszedni minket, csak hogy ő maga is zűrbe keveredjen.



Nem alacsonyak kicsit rohamosztagosnak?

A következő akadály egy egyszerű rejtvény, amelyben szintről szintre haladva kell lekapcsolni egy energiafejlesztőt – nem árt az óvatosság, ugyanis minden fordulónál áll egy-egy fehér műanyagpáncélba öltözött fickó. Ezután már csak egy erőteljes ellenfelet kell legyőzni ahhoz, hogy kiszabaduljunk. Az Erő legyen veled... **PCF**



Amikor a kardod összeakad az Újjászületettével nyomd le a tűzgombot és lökd el.

↘ IRÁNYÍTÁS

Mozgás	[W], [A], [S], [D]
Kúszás	[C]
Ugrás	[Szóköz]
Elsődleges lövés/harc a fénykarddal	[Bal egérgomb]
Másodlagos lövés/fénykard dobása	[Jobb egérgomb]
Fénykard	[1]
Bryar pisztoly	[2]
Erő alkalmazása	[F] billentyűk

↘ PCFormat EXKLUZÍV

F1 2002

Csak egy ember állíthatja meg Schumachert. Te.

EA
www.ea.com
Minimum: PII-400, 128Mb, Win98

Ausztrália. Régebben az összes kemény angol bűnöző ide menekült, mára azonban megváltozott a helyzet. A rosszfiúk helyett manapság az átlagemberek akarnak a déli kontinensre költözni, és nem is nehéz kitalálni miért. A zenében az övék Kylie, a TV sorozatok közül a *Neighbours* és a nálunk is vetített *Szívtipró gimi*. Ami a sportot illeti ők rendezik a holdkóros Iron Man versenyeket és FIA Forma 1 szériájának csak egy hangyányival kevésbé őrült nyitófutamát.

Menjünk tehát vissza gondoltban néhány hónapot a szezon elejére. A helyszín Albert Park, a versenyzők az indítórácson, a startlámpa pirosan ég, a motorok bőgnek. Ráadásul csak te akadályozhatod meg, hogy a történelem megismételje önmagát és Michael Schumacher ismét szinte csont nélkül kezdje az idényt. Hogyan? Természetesen exkluzív demónk segítségével.

Négy csapat (Ferrari, McLaren, Williams, Sauber) pilótái közül válaszd ki a legszimpatikusabbat, és állítsd be a szabályokat. Adj időt magadnak a pálya megismerésére a szabadedzés, az időmérő és a bemelegítő körök alatt, aztán készülj fel a verseny napjára. Tartsd lenyomva az indítógombot ([/]), taposd a padlóba a gázpedált, majd amikor kialszanak a piros lámpák engedd fel az indítót. Ne állj meg amíg le nem intenek a kockás zászlóval! **PCF**



A kameraállások főleg a visszajátszásoknál jönnek jól.



Az első a legrosszabb. Próbáljunk meg a többiek előtt kijönni az első kanyarból.



A pilótafülke kezelőszerveinek teljes leírása a Readme fájlban található.

↘ IRÁNYÍTÁS

Gyorsítás	[A]
Fék	[Z]
Balra/jobbra	[<] és [>]
Indítás	[/]
Tapadás	[L]
Vezetési rásegítők	[F1]-[F11]
Kameraváltás	[Ins], [Home], [Pge up] és [Pge down]

↘STRATÉGIA

CULTURES 2

Néhány kulturális tapasztalat a PC képernyőjéről.

JoWood
www.jowood.com
Minimum: P300, 64Mb

Vannak olyan emberek, akik a kultúra szó hallatára a sokszínű társadalomra gondolnak. Másoknak talán a balett vagy egy jó könyv jut az eszébe. A játékrajongók számára viszont csak egy dolgot jelenthet a *Cultures* – a *Settlers* stílusában készült istenszimulátort, amelyben seregnyi vikinggel hódítunk meg új világokat.

A jó hír a következő: szarvas sisakba bújt barátaink visszatérnek a *Cultures 2: Gates of Asgard*-ban, a még jobb pedig az, hogy a lemezmellékleten mindez egy hihetetlenül terjedelmes demó formájában jelenik meg. Két pálya közül választhatunk – az egyik a harcra koncentrál, a másik a gazdaságra, tehát csak azt kell eldönteni, hogy a szimuláció melyik részében szeretnénk elmélyülni. Tanítórész viszont nincs, tehát a kezelőfelületbe beépített helpfájlokból kell kihozni a maximumot.

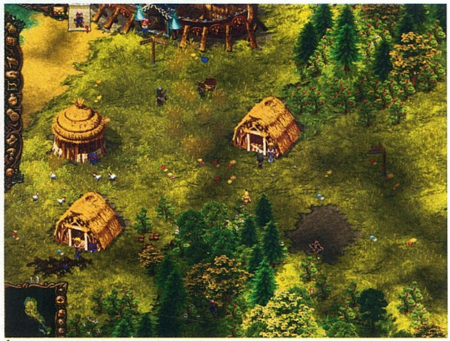
Első lépésként klikkeljünk az épületek ikonra és húzzunk fel egy farmot. Miközben az építész ezen dolgozik küldjünk ki néhány embert fát, követ és gombákat gyűjteni, és próbáljuk meg házasodásra bírni a lakosok között található tüzes menyecskéket. A parancsok többségének kiadásához a jobb egérgombbal kell a karakterekre kattintani (akció menü előhozása), vagy a kezelőfelület bal oldalát használatba venni.

Miután elkészült a farm kiképezhetjük a farmert, akiből aztán molnár lehet, akiből aztán... A képlet valószínűleg mindenkinek ismerős. Folytasd, amíg fel nem épül a kifejezetten nem északias világban élő vidám, indusztrializált vikingek virágzó gazdasága.

PCF



A frank torony lerohanása nem olyan nehéz, mint amilyennek első pillantásra látszik.



Éljen a család. A magas születés arány elengedhetetlen a gazdasági sikerhez.



A harci pálya első ütközetét a tengerparton kell megvívni. Hol máshol?



Nem szabad elfelejtkezni az íjászok harci viselkedésének beállításáról.

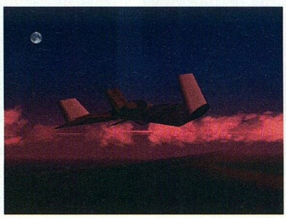
>>ÉS EZ MÉG NEM MINDEN...

Rövid ízelítő e havi lemezmellékletünk gyönyöreiből.



SUDDEN STRIKE 2

A CDV rendkívül sikeres stratégiai játékának folytatásában ismét a II. Világháború időszakába térünk vissza. A japán hadsereg tagjaként a feladatunk hadifoglyok kiszabadítása a gonosz britek karmai közül a sűrű csendes-óceáni őserdőben.



X-PLANE

Az *X-Plane* az egyik legrealisztikusabb repülőgép szimulátor PC-re és Machintosra. A játékban a repülőgépipar legnevezetesebb alkotásait lehet kipróbálni, mint például a szuperszonikus Concorde-ot, vagy mint a civil repülésben elterjedt Cessna 172-est.



STAR SHATTER

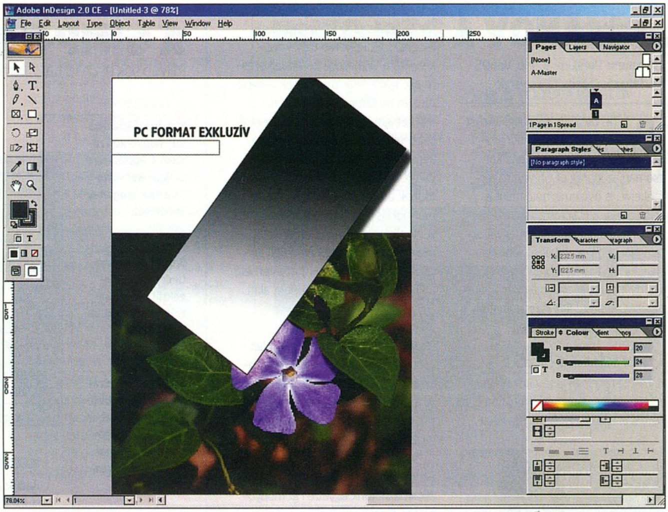
Ez a megtévesztően egyszerű külsővel bíró űrszimulátor az *Elite* alapkoncepcióját növeli hatalmasra. Ugorjunk be egy apró harci gép vagy egy hatalmas cirkáló parancsnoki székébe, és vívjuk meg a csatákat a terjedelmes demóban.

PCFormat EXKLUZÍV

ADOBE INDESIGN 2.0 CE

Komplett kiadványszerkesztő, az Adobe legjobb termékeinek jó tulajdonságaival.

Adobe
http://www.trans-europe.hu
Minimum: PII-350, 128Mb 3D kártya



Ismerős, átlátható, felhasználóbarát kezelőfelület jellemzi az *InDesign*-t. *Quark*-függő tördelőnk is dicsérően szólt róla.

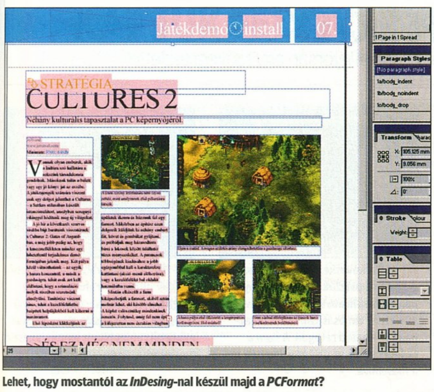
E havi Install rovatunkban bemutatunk egy olyan kiadványszerkesztő programot, amely még a szakembereket is lenyűgözi. Ennek oka nem más, mint hogy az alkalmazás az Adobe oly sokak által ismert és kedvelt grafikai programjaival szinte kebelbaráti viszonyban van. Az *InDesign 2.0 CE* ezt most megteszi. Otthonosan érzi magát Mac OS X-es és Windows XP-s környezetben egyaránt.

Ha az importálható fájlformátumokról van szó, a program hihetetlen rugalmasságot mutat. Nem csak a *Photoshop* saját fájlformátumát, a psd-t tudja fogadni, beágyazni és hibátlanul nyomtatni, de hasonlóképpen fogadóképes az *Adobe Illustrator* .ai és az *Adobe Acrobat* .pdf fájlformátumaival szemben is. A közös technológiáknak köszönhetően - mint az *AGM*, a *CoolType*, az *ACM* - mind a négy program (amelyek egyébként az Adobe Design Collection részét képezik) egységesen jeleníti meg a kiadványokat, képeket, szöveges elemeket. EPS fájlokkal a *Photoshop*-ban elmentett vágógörbék az *InDesign*-ban tovább szerkeszthetők. Nem kell ezért visszatérni a *Photoshop*-ba és újra elmenteni a képet. Az *Illustrator*-ból Copy-Paste-tel átemelt vektoros elemek ugyanúgy szerkeszthetőek maradnak az *InDesign*-ban, mintha egy vektoros szerkesztő programban dolgozna az ember. Pedig ne hagyjuk magunkat becsapni, még mindig kiadványszerkesztő programban vagyunk. Réteges psd és ai fájlok importjára nem képes, de valószínűleg nem is lenne jó, hogy egy teljesen összekutyult öszvér programot kapnánk a kezünkbe, amin már senki nem tud kiigazodni.

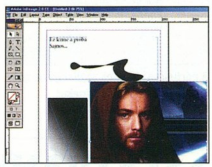
Az *InDesign* kiadványszerkesztő programokban soha nem látott rugalmassággal és biztonsággal kezeli a transzparenciát: a psd és ai képekkel importált alfa csatornák esetén, illetve képek, szövegek, tárgyak, rétegek átteszőségének százalékos beállításánál is alkalmazza azt. Képes bármely elemre (kép, vektor, szöveg) vetett árnyékot, vagy a szélek elhomályosítását alkalmazni úgy, hogy a szöveg mindvégig szerkeszthető marad. Ismeri a *Photoshop*-ban és *Illustrator*-ban használt összhatásmódokat (normal, multiply, screen, overlay stb). Mindezeket pedig exportálni is tudja *PDF 1.4*-be és ki is tudja nyomtatni

Lehetőséget ad arra, hogy nyomtatási előnézeti képet kérjünk. Ez semmi mást nem csinál, mint hogy eltünteti az összes nem nyomtatandó elemet és a papír szélén vágóméretre szabja a kiadványt. Így az továbbra is szerkeszthető marad. Úgy dolgozhat benne a felhasználó, mintha egy papírlapra rajzolgatna.

Színes kiadványok nyomtathatók most már tintasugaras nyomtatókon is. Nem szükséges többé PostScript nyomtató vagy szoftveres PostScript RIP. E havi lemezmellékletünkön megtaláljátok az *InDesign* teljesen működőképes, harminc napos próbaverzióját. Sok sikert a saját újság készítéséhez! **PCF**



Lehet, hogy mostantól az *InDesing*-nal készül majd a *PCFormat*?



A kezdők is könnyedén eligazodhatnak a felhasználóbarát kezelőfelületen.

**Lénárt Lambert
(Trans-Europe Kft.)**

↘ KÉPSZERKESZTÉS

THE GIMP

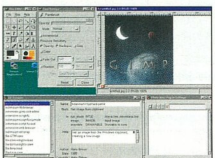
A *Photoshop* a sarokba húzódva reszket, amikor az ingyenes vetélytárs belép a ringbe.

Nyílt forráskódú
www.gimp.org
Minimum: Pentium, 32Mb, Win95
Korlátozás: Nincs, teljes verzió

A *The GIMP* névre hallgató nyílt forráskódú, ingyenes, professzionális szintű grafikai csomag az iparág olyan vezető termékeivel is összemérhető, mint a *Photoshop*. A nyílt forráskód azt jelenti, hogy a felhasználók megváltoztathatják a programkódot, kibővítve vagy kijavítva azt. Ez biztosítja a folyamatos frissítések és hibajavítások áradatát – ráadásul ti is belenyúlhattok ha nagyon felpörget a dolog.

Gyorsító tárazás

A *The Gimp* első indításakor néhány konfigurációs képernyő jelenik meg. Az elsőn a környezeti beállításokat



A görbék és a szintek segítségével gondosan beállíthatjuk a színeket.

tároló felhasználói könyvtárat kell megadni. Ez legyen a *GIMP* alapkönyvtára. A második a rendelkezésre álló gyorsítótár méretének meghatározására szolgál. A Tile cache értéket ajánlatos a gép RAM mennyiségének 2/3-ára állítani. Az utolsó képernyő a monitorral és monitor DPI-jével foglalkozik. Ezután betöltődnek a filterek és a plug-inek, és már neki is láthatunk első mesterművünk elkészítésének. A beállítások megváltoztatása miatt nem kell aggódni, ugyanis bármikor hozzáférhető a **File/Preferences** menüpont alatt.

Elő az ecsettel

Miután beléptünk jó néhány ablak jelenik meg a képernyőn. A legfontosabb az eszközök palettája. Az ecsetek, tollak és egyéb segédletek teszik lehetővé a képek vászonra varázsolását.

Az opcionális plug-inek és scriptek segítségével összetett effekteket alkalmazhatunk egyetlen gombnyomásra. Nem szabad elfelejteni, hogy a programkód folyamatosan fejlődik – keressük fel gyakran a honlapot (**www.gimp.org**) ingyenes frissítésekért. Ha elkelne egy kis segítség az első lépések megtételéhez lapozz az 66. oldalon található ismertetőhöz.

PCF

A GIMP PALETTÁJA

Milyen sok eszköz! Lássuk mire szolgálnak!

KIVÁLASZTÁS

Bizonyára kitalálták, hogy a kép részeinek kijelölésére szolgál. Két változata van: szögletes és köríves.

MOZGATÁS

Bármit mozgathatunk vele a rétegektől a kiválasztott részeken át az egész képig.

SZÖVEG

Szövegek beszúrása tetszőleges betűtípusban és színben. A szöveget szabadon manipulálhatjuk a többi eszközzel és szűrővel.

ECSET

Többféle ecsettel és szabadon kiválasztható eszközzel festhetünk, kb. úgy ahogy a hagyományos festőművészek teszik.



NAGYÍTÁS

Hasznos, ha a kép részletesen kidolgozott szeletét akarjuk vizsgálni.

KITÖLTÉS

A kijelölt területet vagy helyeket valamilyen színnel vagy mintával tölti ki.

BEZIER KIVÁLASZTÁS

A toll segítségével pontokat jelölhetünk ki, hogy aztán hozzájuk igazítsuk a bezier íveket. A kapott vonalat sokféleképpen használhatjuk fel.

GRADIENS

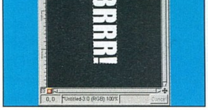
A háttér és az előtér színét mossa össze különböző stílusokban. A képszerkesztés során széles körben alkalmazzák.

KLÓNOZÁS

A kép kiválasztott részét valamilyen általunk definiált helyre rakja át. Gyakran használják viccesen összevágott képek előállításához.

>>LÁTVÁNYOS SZÖVEGEFFEKTEK

A *The GIMP* félelmetes képességeinek demonstrálására játsszunk el gyorsan egy szövegrészlettel.



01 Mielőtt nekilátnánk az effektek alkalmazásának szükségünk lesz egy szövegre. Ehhez a szöveg eszköz siet a segítségünkre – kiindulásnak egy fekete háttér előtti fehér feliratot választottunk. Forgassuk el és jöhet a következő lépés.



02 Miután elforgattuk jöhet az első szűrő. A wind filtert fogjuk alkalmazni, amely összetett változtatást hajt végre egyetlen lépésben. Miután a szűrő elvégezte a feladatát a feliratot visszaforgathatjuk az eredeti állásába.



03 A következő lépésben megduplázzuk a réteget a Layers paletta Duplicate layers gombjával mielőtt az elmosás szűrőt alkalmaznánk az eredeti rétegen. A színt a Colours menü segítségével vettük kellemesebbre.



04 Most megváltoztatjuk a felső (utólag létrehozott) réteg megjelenési módját – ezáltal az alsó réteg részben kilátszik alóla. Mossuk el a felső réteget is, és már el is készült havas kinézetű szöveg.

↘ILLUSZTRÁCIÓS CSOMAG

REAL-DRAW 1.5

Ha a *The GIMP* sikeresen beindította fantáziád, most szuperszonikus sebessége kapcsolhatsz...

MediaChance
www.mediachance.com/realdraw
Minimum: P233, 64Mb, Win95
Korlátozás: Nincs, teljes verzió (az értéke kb. 13 000 Ft)
Sorozatszám: Regisztrálj a www.mediachance.com/future/ webcímen

A *Real-DRAW*-t rendkívül könnyű beállítani – néhány perc az első indítás után és már el is kezdhetjük a munkát a MediaChance rendkívül sokoldalú illusztrációs csomagjával. A telepítés folyamata meglehetősen egyértelmű. Kattintsunk duplán az .exe fájlra – a többit elvégzi a telepítő. A sikeres installáció után a legfontosabb fájlokat a **Programok/RealDRAW** elérési út alatt találjuk. Az első indításkor szükség lesz a szériaszámra, izzítsuk be tehát a böngészőt és látogassunk el a **www.mediachance.com/future** címre. Itt meg kell adnunk az adatainkat egy működő e-mail cím társaságában, amelyre hamarosan meg is kapjuk a kódot.

Ideje elkezdeni az ismerkedést a kezelőfelülettel. A fő eszközsort a képernyő bal oldalán találjuk. A fejlesztők itt helyeztek el mindent, ami a rajzoláshoz, a vektorok manipulálásához és a bitmapek módosításához kell. A Paletta eszközsor a képernyő jobb oldalán kapott helyet. Ezzel kapcsolhatjuk ki és be a *Real-DRAW* különböző palettáit. Nem árt tudni, hogy a helynyerés érdekében ezeket bármikor kis méretűre állíthatjuk a paletták tetején található ikonnal.

Új dokumentumot a [Ctrl]+[N] megnyomásával vagy a **File/New**-val hozhatunk létre. A festővászon méretének és színének megváltoztatására a **Project/Size and Colour** szolgál. A szerkesztésre váró bitmapek importálásához használjuk a fő eszköztár **File** eszközének **Insert image** opcióját és kattintsunk a rajzfelületre. Ha részletesebb útmutatóra van szükséged lapozz a magazin 100. oldalára. **PCF**

↘UPGRADE

REAL-DRAW 2.45

Bár a lemezre a *Real-Draw 1.5* teljes verziója került, a legújabb kiadás a még erőteljesebb és még több eszközt tartalmazó 2.45-ös. Új valós idejű effekteket vonultat fel a 3D-s megvilágítás és anyagtulajdonságok mellett, amelyekkel még realisztikusabb a fényviszonyokat alkothattok. A *PCFormat* jóvoltából most a bolti árnál 15%-kal olcsóbban frissíthettek a legújabb verzióra – a részleteket a regisztrációs kódot tartalmazó e-mailben találjátok.

HÚZD MEG A VONALAT...

...vissza a rajztáblához.

FŐ ESZKÖZSOR

A vektorgrafikai objektumok és a bitmapek szerkesztéséhez használható fő eszközök gyűjteménye (nyújtás, mozgatás, átméretezés, közelítés stb...).

SZÍN ÉS TEXTÚRA PALETTA

Itt gondoskodhatunk a textúrákról. A 3D-s dobozzal térbeli hatást és realisztikus kinézetet adhatunk a textúráknak, miközben a Screen a háttér színeivel mossa össze őket.



SZÍN PALETTA

Itt változtathatjuk a bitmapek és a vektorgrafikák színét.

MÉRET PALETTA

Pillanatok alatt megváltoztathatjuk a méretet és az elhelyezkedést.

GYORS STÍLUSVÁLTÁS

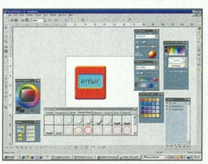
Átlátszóság, ferdítés, árnyékolás vagy megvilágítás egyetlen gombnyomásra.

RÉTEGEK PALETTA

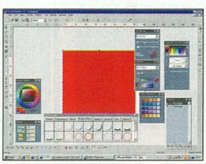
Az alul található gombok segítségével előre vagy hátra küldhetjük a művészi elemeket a dokumentumban.

>>KAPJUK FEL A CERUZÁT

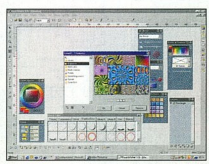
A *Real-DRAW*-val könnyedén előállíthatunk valósághű megvilágítási effekteket vagy lehengerlő színeket...



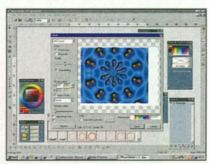
01 **A webgrafikák elkészítése és exportálása egyszerű feladat. Először rajzoljunk egy lekerekített sarkú téglalapot és színezzük ki. A 3D Bevel palettáról válasszuk ki a Flat Bevel opciót és állítsuk be a megvilágítási effektet.**



02 **A *Real-DRAW* egy másik okos trükköt is rejteget a tarsolyában: GenetX színeket, amelyek weblapokon vagy nyomtatott dokumentumokban felhasználható véletlenszerű minták elkészítését teszik lehetővé. Rajzoljunk téglalapot és színezzük ki.**



03 **Kattintsunk az Object/GenetX Colour opcióra. Egy párbeszédablak jelenik meg. Válasszunk egy kategóriát és egy előre beállított mintát a bal oldalról, és nyomjuk meg a megfelelő gombot a mintázat véletlengenerálásához.**



04 **A *Real-DRAW* lehetővé teszi a mentést webes formátumba. Kattintsunk a File/Export-ra. Mi a jpg-t részesítjük előnyben. Válasszuk ki a megfelelő formátumot a legördülő menüből, állítsuk be a minőséget, és nyomjuk le az Export-ot.**

↘KAPCSOLATNYILVÁNTARTÓ SZOFTVER

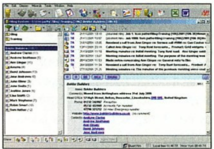
TCM4000: CUSTOMER SERVICE MANAGEMENT MODULE

APT Projects
www.aptprojects.com
Minimum: Pentium, 64Mb
Korlátozás: Nincs, teljes verzió (az értéke kb. 156 000 Ft)
Sorozatszám: Kattints a lemezen található linkre

A *TCM4000* egyetlen hatalmas adatbázisban gyűjti össze a fontos adatokat, jelentősen megkönnyítve ezzel a cégen belüli információáramlást. A neveket, címeket és egyéb adatokat egy mappaalapú rendszerben tárolva lehetővé teszi az alkalmazottaknak, hogy előhívják a szükséges információkat amikor telefonálni akarnak, illetve levelet, vagy e-mailt szeretnének írni.

Az adatbázis gyakorlatilag bármilyen fájltípust kezel és indexel, a program filozófiája ugyanis az, hogy minden dokumentumnak, amelyet kapunk vagy készítünk, be kell kerülnie a *TCM*-be.

Múlt hónapban az alapmodult raktuk fel a lemezre – most emellett azonban felkerült az ügyfélkiszolgálás menedzselő rész is, amely óriási segítséget jelent a telefonok és e-mailek nyilvántartásában. A CSMM megkönnyíti az űrlapok kitöltését, valamint igény szerint szerződések, emlékeztetők készítésére is képes. **PCF**



A *TCM* segít a munka megszervezésben, és a terheket is leveszi a vállunkról.

↘UPGRADE

HÁROM FELHASZNÁLÓS VERZIÓ

Frissíts a *TCM4000* három felhasználós változatára (a lemezre felkerült változat egy felhasználós) mindösszе kb. 147 500 Ft-ért, kb. 295 000 Ft-t megtakarítva a kb. 442 500 Ft-os végfelhasználói árból. Még többet szeretnél? Mit szólnál némi olcsó ASP hostinghoz a *TCM4000*-től? Ha megvásárolod a frissítést az első hónapban ingyenes a szolgáltatás (a beállítási költség 15 000 Ft), és ezután sem kell havi 15 000 Ft-nál többet fizetni. A rendeléshez hívd a TCM-et a 00-44-1427 875103-as számon.

↘DIGITÁLIS FOTÓZÁS

PHOTO ALBUM 5

Készítsd el a saját digitális fotóalbumod, fotó CD-d és virtuális diavetítésed.

Pieter H Henning
www.showyourphotos.com
Minimum: 16Mb, Windows 95
Korlátozás: Nincs, teljes verzió (az értéke kb. 4 800 Ft)
Sorozatszám: Ingyenes regisztráció a **www.showyourphotos.com**-on

A fényképek körbeadása meglehetősen bonyolult lett mióta kezdenek elterjedni a digitális fényképezőgépek. Ha a képeink számos mappában vannak szétszórva a PC-n a technika eme csodája korántsem tűnnek annyira kényelmesnek. A *Photo Album* segít a képek elrendezésében és automatikusan váltogatja őket a képernyőn, így aztán egyetlen gombnyomással rátukmálhatjuk barátainkra az összes nyári fotót.
Az egyik leghasznosabb funkció a CD album – ezzel mini fényképalbumokat készíthetünk, amelyeket CD-re írhatunk. **PCF**

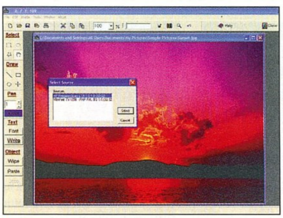
↘UPGRADE

PHOTO ALBUM 6

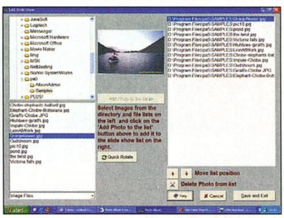
A *Photo Album 5*-öt ingyen bocsátjuk a rendelkezésetekre, ha viszont pontosan ez az amire vártál, de jobbat szeretnél, mit szólnál a 6-os verzióhoz? A fotók váltogatása jóval kifinomultabb lett, ráadásul háttérképnek is beállíthatjuk őket és ha akarjuk képernyőkímélőt csinálhatunk az albumainkból. A *Photo Album 6*-ot közvetlenül a fejlesztőtől rendelhetitek meg – a frissítéshez kattints a *PCFormat* linkre a **www.showyourphotos.com** weboldalon.

>>EGY FOTÓALBUM SZÁMOS ARCA

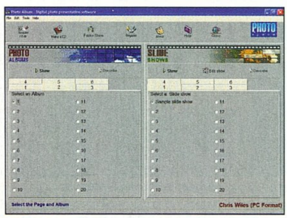
A fotók megjelenítése korántsem minden – íme néhány az extra funkciók közül.



01 Az Acquire Edit kisalkalmazás használatával a *Photo Album*-ot futtatva is behívhatjuk és szerkeszthetjük a képeket – a fotókat aztán bármelyik albumba besorolhatjuk.



02 A PC-n található bármelyik fotót hozzáadhatjuk az automatikusan váltogatott képsorokhoz. A váltások időzítése is beállítható.



03 A *Photo Album* rendkívül sok album tárolására képes – mindössze annyi a dolgunk, hogy a kiválasztott fotókat egy név alá soroljuk be; ezt a nevet később bármikor kiválaszthatjuk.

↘ GRAFIKAOPTIMALIZÁCIÓ

A SMALLER IMAGE 2.0

„Drágám, a képek összementek!" Ismerkedj meg a remek alkalmazás liliputi módszereivel.

Trivista
www.trivista.com
Minimum: Windows 95
Korlátozás: Teljes program (az értéke kb. 4 000 Ft)

Túlságosan sok az olyan honlap y neten, amelyen a JPEG képek mérete a *Baldur's Gate II* teljes verziójáéval vetekszik. Kit érdekel milyen színű a tapéta – 1600x1200-ben nézegetni valakinek a nyaraláson készült fotóit egyáltalán nem vicces. Az *A Smaller Image* szerencsére pofonegyszerűvé teszi a képek vágását és átméretezését, még akkor is, ha valaki azt gondolta, hogy az ilyesmihez legalábbis istennek kell lenni.

Az egyik csúszkával a kép megfelelő részére közelíthetünk rá, miközben egy másikkal lekicsinyíthetjük vagy felnagyíthatjuk az elkészült művet. Ezután egy klikkelés a **Save**-re, és már el is készültünk.

Eljátszhatunk a fényerővel, a kontraszttal és az élességgel, hogy az ócska kiindulási képnél végül sokkal jobbat kapjunk. Ráadásul szabadon forgathatjuk a fotókat és felirattal is elláthatjuk őket – olyan, mint egy aprócska *Photoshop* a méretes árcédula és a hosszú töltési idő nélkül. **PCF**



A tömörítési szinteket és a többi hasonló finomságot az Options menüben találjuk.

↘UPGRADE

AKARJ TÖBBET!

A *Trivista Suite* az *Ultimate Online Photo Gallery*, a *3D Image Scene*, a *3D Image Cube* és a *Paper Photo Cube* mellett az *A Smaller Image* legújabb verzióját is tartalmazza. A csomag kb. 22 000 Ft-ba kerül, most azonban kb. 10 000 Ft-ért is hozzájuthattok a **www.tirvista.com/future publishing** címen.

↘ WEBES BIZTONSÁG

GHOSTSURF 1.6

Az álruhaviselés és a rejtőzködés hálózati megfelelője.

Tenebril
www.tenebril.com/products/ghostsurf
Minimum: Windows 95, *Internet Explorer/Netscape/Opera*
Korlátozás: Nincs, teljes verzió (az értéke kb. 5 600 Ft)

A paranoiásoknak jó okuk van az örömre: a *GhostSurf* segítségével az adatvadászok végre hoppon maradnak. A program az első védelmi vonalat alkotja az aljas kíváncsiskodókkal szemben. A legalapvetőbb funkciója az, hogy egy névtelen hubon irányítja át az IP címünket, ezzel álcázva kilétünket, ennél azonban hasznosabb az a lehetőség, amellyel megállíthatjuk a személyes információk kiküldését. Akár teljes weboldalakat is letilthatunk és felderíthetjük a gépünkön lapuló spyware-eket is. **PCF**

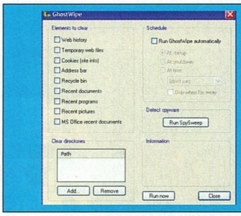
↘UPGRADE

GHOSTSURF 1.75

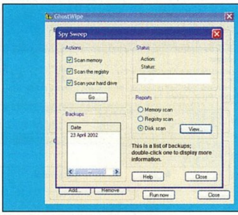
A *GhostSurf* lemezmellékletünkre felkerült verziója is nagyszerűen alkalmas a személyünkkel vagy a gépünkkel kapcsolatos információk kiszivárgásának megakadályozására. Az 1.75-ös verzió azonban még ennél is erőteljesebb: feljavított spyware felismerés és a névtelen hubok gyorsabb használata. Frissíts a neten a *PCFormat*-tal mindössze kb. 2500 Ft-ért. Kattints a tálcán a jobb egérgombbal a *GhostSurf* ikonjára – további információk az **Upgrade** menüpont alatt.

>>RESZKESSETEK BETÖRŐK!

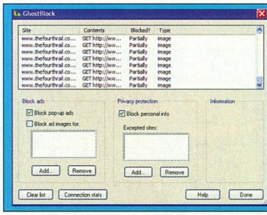
Hogyan intézzük el az undorító információtolvajokat a *GhostSurf* segítségével.



01 **A GhostWipe bármilyen, a böngészési szokásainkkal kapcsolatos információt el tud tüntetni a PC-ről, tehát senki sem lesz képes kideríteni mit műveltünk.**



02 **A Spyweep a merevlemezt, a Registryt és a memóriát fésüli át a tevékenységünkről harmadik személynek adatokat küldő spyware alkalmazások után kutatva, és könyörtelenül eltávolítja őket.**



03 **A személyes adatokat begyűjtő weboldalak száma valóban ijesztő, a GhostBlock azonban megállítja az ilyen jellegű információ kiküldését a számítógépünkről.**

↘TELJES MP3 PROGRAM

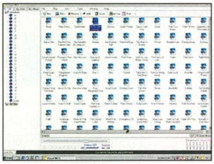
VISUAL MP3 3.6

Virtuális DJ a PC-re, plusz karaoke szövegek, amelyekkel együtt énekelhetünk. Alkalmi vétel.

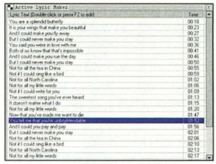
Visual MP3
www.iprogramdev.com
Minimum: 16Mb, Windows 95/98/ME/XP
Korlátozás: Nincs, teljes verzió (az értéke kb. 8 000 Ft)

Ma, amikor rosszul karaokézó 16 évesek is elérhetnek első helyezést a slágerlistákon nincs ok amiért ne próbálhatnánk ki mi is a dolgot. A *Visual MP3* MP3 fájlmenedzser program, a legérdekesebb tulajdonsága azonban az, hogy éneklés közben mutatja a dalszöveget. Az Active Lyrics Maker segítségével előkészíthetjük a sorokat és beállíthatjuk az időzítést, vagy a *Visual MP3* honlapjáról tölthetjük le azokat a szövegeket, amelyeket a többi felhasználó rakott fel.

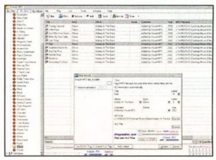
A *Visual MP3*-mal több ezer MP3 fájlt rendszerezhetünk előadók, számcím esetleg album szerint, vagy egyszerűen csak megjeleníthetjük a keresett dalt. Lejátszásra maga a program, vagy a *Winamp* használható. Az MP3 fájlok importálása pofonegyszerű: az MP3 Scan Wizard átvizsgálja az egész merevlemez (vagy ha azt akarjuk egyetlen mappa) tartalmát, és betölti az összes megtalált zenefájlt. **PCF**



Énekeld együtt a kedvenc slágereid a *Visual MP3*-mal. Reméljük ebből azért nem lesz szombat esti TV műsor...



Az Active Lyric Maker segítségével beállíthatjuk, hogy a dallal szinkronban jelenjenek meg az új szöveg sorai.



Sokféleképpen szemlélhetjük a gyűjteményünket, az equaliserrel pedig a jó hangzásról is gondoskodhatunk.

↘UPGRADE

VISUAL MP3 V4

Ha a *Visual MP3* alapjaiban rázta meg az életed biztosan ki szeretnéd próbálni a legfrissebb, 4-es verziót. A kb. 8 000 Ft-os program fejlettebb Active Lyric segédeszközzel – többek között szövegLétrehozó varázslóval és online keresőrendszerrel –, valamint fájlkezelővel van felszerelve. Részletekért keresd fel a **www.iprogramdev .com** webcímet.

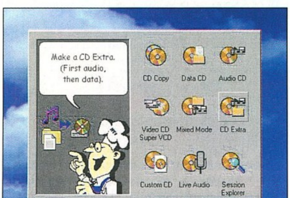
↘PRÓBAVERZIÓK

MIELŐTT MEGVENNÉD...

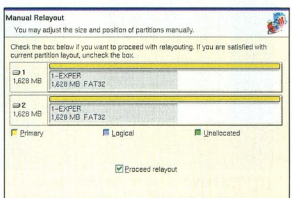
Programok technikai zseniknek, zenebolondoknak és a TV szerelmeseinek.

A lemezmellékletet ebben a hónapban is teletöltöttük reméIhetőleg minden igényt kielégítő programokkal. Az első figyelemre méltó példány az *Acronis MigrateEasy*, amellyel közvetlenül másolhatjuk át egyik merevlemez tartalmát a másikra, érintetlenül hagyva az operációs rendszert és az alkalmazásokat. A *SmartBoard XP* egy sok elem fogadására képes vágólap, amely a PC kikapcsolása után is őrzi a kivágott vagy másolt elemeket. A *ShowShifter* komplett otthoni szórakoztatóközpont DVD és CD lejátszóval. Egyebek mellett az *NTI CD Maker*-rel készült lemezeket is élvezhetjük vele.

A kreatív programok között megtaláljuk az *Image Broadway-t*, egy digitális fotózáshoz és festéshez használható eszközökkel megpakolt erőteljes képmanipuláló alkalmazást és az *uKreate*-et, amely interaktív prezentációk és diavetítések készítéséhez használható. Végül itt az *A Smaller Image*, amellyel egyszerűen készíthetjük elő képeinket a webre. **PCF**



***NTI CD Maker*: Készítsd el saját zene, videó, adat – esetleg mindhármat egyszerre tartalmazó – CD-idet.**



***MigrateEasy*: A lemeztartalom maradéktalan átmásolásával a gyötrelmes újratelepítésektől menthet meg.**



***SmartBoard XP*: vágólapja mindent megőriz amit valaha is kimásoltunk vagy beillesztettünk.**

KISKAPUK

AKTUÁLIS CHEAT-KÓDOK

Unod már, hogy gép mindenben lenyom? Meg akarod leckéztetni kedvenc játékod főellenségét, de nincs türelmed végigcsinálni az összes pályát? Mi segítünk Az alábbi cheatek segítségével te lehetsz a játékprogramok királya.

Disciples II – Dark Prophecy

Miközben játszol, nyomd meg az [Enter] gombot, üss be egy kódot az alábbiak közül, majd újra [Enter].

Mana és arany 9999 **moneyfornothing**
A csapat mozgási pontjait feltölti **borntorun**
A csapat összes tagjának gyógyítása **help!**
Mindenki a csapatban a következő tapasztalati szintre lép **jump**
Feléleszti az elhalálozott karaktereket **lifeisacarnival**
Békekötés az összes országgal **givepeaceachance**
Háború az összes országgal **badtothebone**
Küldetés megnyerése **wearethechampions**
Küldetés elvesztése **loser**
Teljes térkép **herecomesthesun**
Térkép elrejtése **paintitblack**

Duke Nukem: Manhattan Project

Nyomd meg a ~ gombot játék közben, a konzol ablak megnyitásához. Majd írd be az alábbi kódok valamelyikét.

Összes fegyver és tárgy **give all**
Összes fegyver **give ammo**
Jet pack **jetpack**
Erőpajzs **forcefield**
Extra élet **give life**

Grand Theft Auto 3

Egyéni zene:
Másolj néhány MP3 fájlt az „mp3Åh könyvtárba, majd játék közben egy újabb rádiósávot találhatsz, ami az „mp3 playerÅh nevet viseli.

Játék közben az alábbi kódokat üsd be. Ha jól jártál el, a „Cheat Activated" feliratot kell látnod a képernyőn.

Összes fegyver **gunsgunsguns**
Extra pénz **ifiwerearichman**
Teljes egészség **gesundheit**
Magasabb körözési szint **morepoliceplease**
Alacsonyabb körözési szint **nopoliceplease**
Tank **giveusatank**
Összes autó elpusztítása **bangbangbang**
Ruhacsere **ilikedressingup**
Őrült gyalogosok **itsallgoingmaaad**
Az összes gyalogos ellenség **nobodylikesme**
100 % páncélzat **turtoise**
Repülő autó **chittychittybb**
Autó irányításának feljavítása **cornerslikemad**
Véres mód **nastylimbscheat**

Army Men: RTS

Játék közben nyomd le az [ALT] + [Backspace] gombokat, majd írd be az alábbi kódokat, hogy aktiválhasd az alábbi csaló funkciókat.

Véletlenszerű színű csapatok a pályán **color me stupid**
5000 Műanyag **fantastic plastic**
2000 Elektromosság **zap me**

PCF

↘ EXKLUZÍV

YUCCA CD

Mostantól plusz egy CD-vel jelentkezünk havonta. Ismerd meg Te is a *Yucca*-t!

Mint bizonyára észrevettétek, az e havi *PCFormat* borítója alá egy újabb CD került be. Ez a korong nem más, mint a *Yucca* magazin. Egy magazin CD-n, amely a lemezújságok nosztalgikus romantikáját kombinálja napjaink technikai standardjaival. Interaktív, multimédiás. Ezek a szavak már-már unalmasan csengenek, de nem a *Yucca* esetében. Mit is találtok ezen a lemezen? Szinte mindent, ami aktuális a hírek, a színház, a zene, a film, a divat és a technika világában. Az interjúkat meghallgathatjátok, a filmrészleteket megtekinthetitek, a játékokat kipróbálhatjátok. Egyszóval mindent egy helyen, a *PCFormat* mostantól rendszeresen megjelenő *Yucca* mellékletén. Most pedig egy pár szó erejéig átengednénk a tollat **Adamkó Fanninak**, a *Yucca* magazin főszerkesztőjének:

Üdvözlöm a leendő Yucca-olvasókat!

Mostantól minden hónapban Yucca melléklet! De mi az a Yucca? – merül fel a kérdés. Újság, de mégsem az, hiszen nem lehet a szokványos módon szépen szétteregetve, betűktől maszatos ujjal olvasgatni. Ezzel szemben be lehet helyezni a CD-olvasóba és akkor kitárul a világ. Mert ugye zenélő-mozgó magazint még nem látott olvasó – a Yucca mégis az. Megszólal az interjú, megmozdul a fotó, gombnyomásra forognak a cikkek és szól a zene. Lehet ennél kellemesebb és aktívabb a szellemi feltöltődés?

Linkelünk – de nem úgy!

A témákhoz kapcsolódva még több információhoz lehet jutni: egy kattintás ide, két kattintás oda és máris a legfrissebb információkat gyűjthetitek be anélkül, hogy kötetnyi papírhalmazt kellene a hónotok alatt cipelni. És ha már cipekedésről van szó: a Yuccát egy elegáns mozdulattal becsúsztathatjátok a zsebetekbe, vagyis zsebre tehetitek a világot, illetve annak egy igen érdekes részét. Filmek, divat, sztárok, tények, autók, sportok, játékok – az új életmód a modern kor méltán igényes, interaktív olvasóinak.

Sajnos egy hibája mégis van: az olvasgatáshoz előszeretettel használt legkisebb helyen nem használható. De számítógép közelében annál inkább. Kellemes elcsábulást (CD-ROMlást) kívánok:

Adamkó Fanni
Főszerkesztő
Yucca Magazin

A *Yucca* magazin júliusi tartalmából:

AUTÓ
- Játék a betűkkel – autónevek
- Üvegszelence – Citroen C3
- Magyarok a világ autóiparában
- Mindent a szemnek – Volvo SCC
- Internetes autókereskedelem
- Virtuális Autótervezés

DESIGN
- Kicsi a bors
- Boffi Showroom by Lucia Laura Interni
- A minimalizmus pápája: Antonio Citterio
- Lakásunk névjegye az előszoba
- Ezmiez? – furcsa tárgy

DIVAT
- Divatvilág
- Modell-érték: Tímár Kata
- Parókaőrület
- Testékszerek
- Illatvarázs
- Retikülönlegességek
- Roc – az érzékeny bőrért

ÉLETMÓD
- Nyári sportok: petanque és freesbee
- Mit sportol még?
- Hasbordítás
- Ginseng
- Sonotherápia
- Algák

FILM
HELY
- A hónap helye: Moulin rouge
- A hónap receptje:
- Moulin Rouge info

HÍREK
- Meglepetés anyag
- Ötkarikás játékok
- A mese reneszánsza
- Dohányozni veszélyes

SZÍNHÁZ
- Interjú Bozsik Yvette-tel
- Tabudöngetés – A vagina monológok
- A Nemzeti Színház belülről
- Terrorista Farce Bécsben
- Nyári színház – Top 5

SZTÁRINTERJÚ
- Haller Ákos és Pető Tibor

TÁRLAT
- Tabu: Erotika kiállítás volt a vigadóban
- Donatayucca
- Interjú Nagy Gézával
- Nyári tárlat – Top 5

ZENE
- A hónap lemeze: Garbage: The Beautifulgarbage
- Hot Jazz Band
- Sting
- George Michael
- Sarah Connor

JÁTÉK
Macskajaj
Bogaras feladatok
Vak Pali

PCF





Megszólal a zene, megmozdul a kép, mindez együtt a *Yucca* magazinban.

NEM TELJES A SOROZAT?

AMI A POLCRÓL HIÁNYZIK

PC Format elmúlt számai megrendelhetők egységes, 1799 Ft/db (CD) és 2299 Ft/db (DVD) áron. Postaköltséget nem számítunk fel.*

***2001./16-os számtól.**

Egészítsd ki a *PC Format* gyűjteményedet. Töltsd ki az adatlapot, és küldd el címünkre!

PCF27 2002. Június

Benne:

Alaplap Szuperteszt, Egészségmegőrzés, *SW* filmtrükkök...

DVD/2 CD:

Maya, Poser 3, TCM4000, Traktor DJ, PentaZip 4.1, 2002 FIFA World Cup...



PCF27 2002. Május

Benne:

Utazásszervezés, Veszélyes játékok, 10 CD- és DVD író...

DVD/2 CD:

Music Maker 6, 3D Flash Animator, Trust-Toolbar, Virtua Tennis, UFO (DVD-n)...



PCF26 2002. Április

Benne:

10 MP3 lejátszó, Itt a GeForce4, Vírustörténelem, Saját Xbox...

DVD/2 CD:

Cinema 4D SE, FineReader 4, NotePager 32, Steganos II, Moto Racer 3, Warrior Kings...



PCF25 2002. Március

Benne:

Optikai tuning a PC-n, Autóelektronika melléklet, Hangszórók...

DVD/2 CD:

Die Hard: Nakatomi Plaza, Multiple Image Resizer, Big Ben, QuarkXpress 5 (béta)...



PCF24 2002. Február

Benne:

Törd fel az internetet, MFD Szuperteszt, Interjú Kürti Sándorral...

DVD/2 CD:

ConceptDraw, Stay Connected!, DiskSanitizer, Medal of Honor (DVD-n), Megarace 3...



PCF23 2002. Január

Benne:

2002 - amivel játszani fogsz, PDA Szuperteszt, WinXP telepítés...

DVD/2 CD:

FIFA 2002, Dard Core, Pontifex, New York Race, Rally Trophy, AlamDV, Magenta II, LANTalk...



itt vágd el

IGEN! MEGRENDELEM A HIÁNYZÓ SZÁMOKAT!

Név ____________________

Irányítószám __________ Város ____________________

Utca/hsz. ____________________

Telefonszám ____________________

Megrendelem a *PC Format* magazin alábbi számait ____________________

____

Az adatlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:
United Média Lapkiadó Kft.
1021 Budapest Hűvösvölgyi út 54. III/1

A *PC Format* magazin megrendelhető még:
Telefonon: (1) 394 0016
E-mailen: pcformat@pcformat.hu
Interneten: www.pcformat.hu

install

AZ E HAVI LEMEZEKEN

Játékok / Alkalmazások / Segédprogramok

A LEGJOBB TELJES VERZIÓS PROGRAMOK ÉS A LEGÚJABB JÁTÉKOK

Két CD vagy egy DVD, a lényeg ugyanaz – elképesztő mennyiségű szoftver.







CD1 ALKALMAZÁSOK



TELJES VERZIÓ
REAL-DRAW 1.5
Teljes verziós profi szintű illusztrációs alkalmazás vektorgrafikai eszközkészlettel.



TELJES VERZIÓ
THE GIMP 1.2
Nyílt forráskódú képszerkesztő alkalmazás – hamar meghódította az online közösséget.

Photo Album 5 Rakd rendbe a fotóalbumod
GhostSurf 1.6 Inkognitóban a neten
TCM4000 Második rész – teljes Ügyfélmodul
Próbaverziók
Csúcsminőségű sharware gyűjtemény
Alkalmazások Például az *IE6* és a *Winzip 8*

CD2 JÁTÉKOK



EXKLUZÍV DEMÓ
F1 2002
Az EA nagyszerű új F1 szimulátorának első demója, a legújabb adatokkal megpakolva.



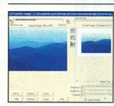
MASSZÍV DEMÓ
JEDI KNIGHT II
Vadonatúj pálya a reménybeli jediknek fénykardcsatákkal és az összes jedi képességgel!

Hotel Giant A hotelszimulátor exkluzív demója
Age of Wonders II Órákig tartó fantasy élvezet
Cultures 2 A stratégiai játék méretes folytatása
Counter-Strike 1.4 A legújabb és a legjobb
C-Fusion Pack 6.5 Totális *Counter-Strike* mod
JKII Editing Tools *Jedi* pályák tervezése
Wolfenstein SDK Elkészíthetjük saját modunkat
Civ III 1.21f Hivatalos *Civilization* frissítés
MoH Editor Az *Allied Assault* módosítgatásához
Half-Life v1.1.0.9 A legújabb hivatalos patch

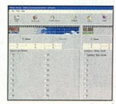
4.7Gb DVD

Minden, ami a 2 CD-n van, és még sok más!

→A LEGJOBB ALKALMAZÁSOK



TELJES VERZIÓ
A SMALLER IMAGE 2.0
Fotóoptimalizálás és -átméretezés.



TELJES VERZIÓ
PHOTO ALBUM 5
Digitfotók rendszerezése és megjelenítése.

Real-DRAW 1.5 Profi rajzolóprogram
The GIMP 1.2 Teljes verziós képszerkesztő
GhostSurf 1.6 Őrizd meg az inkognitód
TCM4000 Teljes ügyfélmodul (2. rész)
InDesign 2.0 CE
Kiadványszerkesztés Adobe módra...
NTI CD Maker 2002 CD író demó
Szuperteszt A digitális kamerák tudása
Demó szoftver Öt próbaverzió
Teljes verziók Nyolc ingyenes alkalmazás
Alkalmazások Például az *Acrobat Reader*
DirectX A legújabb Windows driverek

→A LEGJOBB JÁTÉKOK

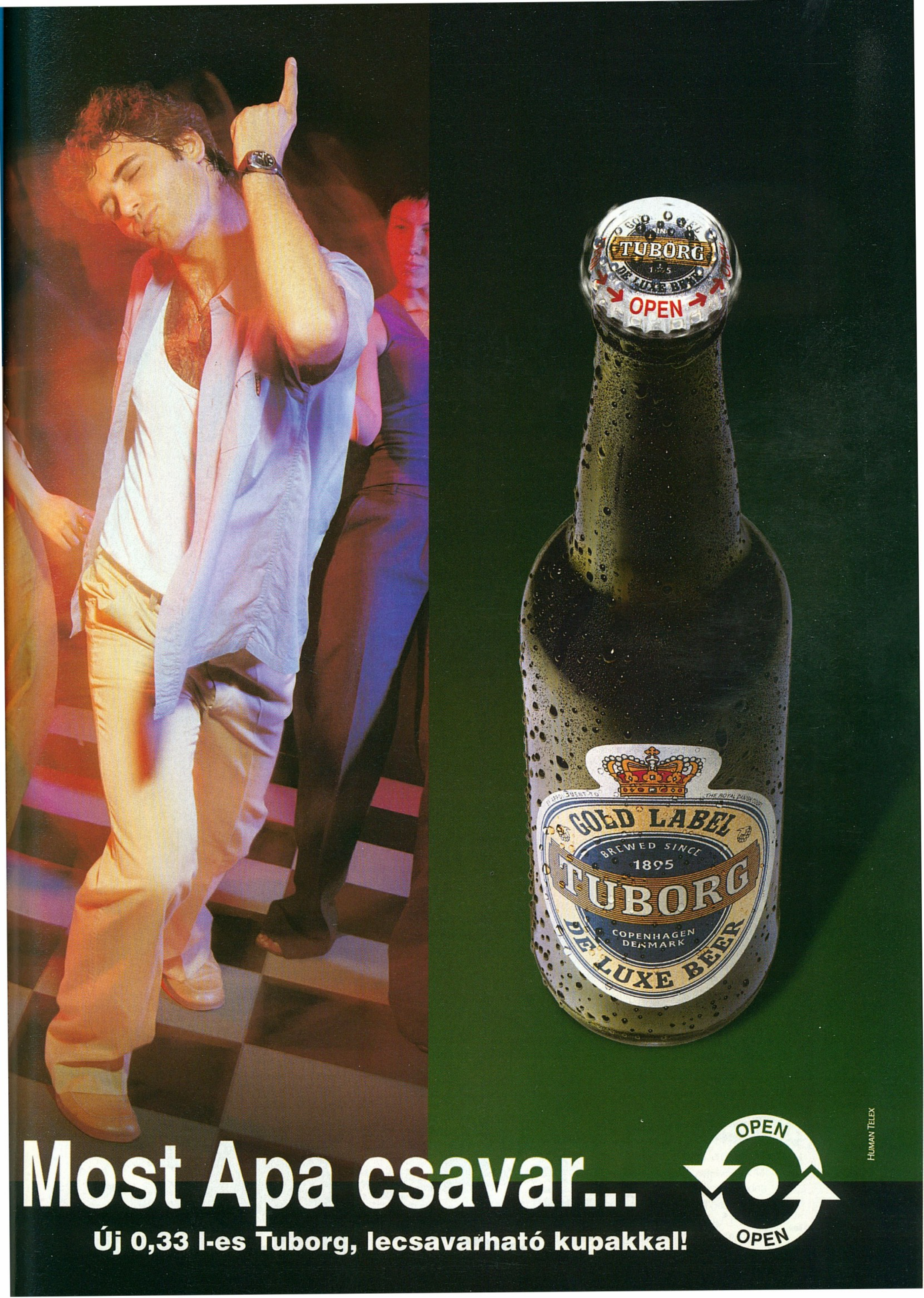


EXKLUZÍV
AGE OF WONDERS II
Két szereplő, hatalmas felfedezések.



EXKLUZÍV
HOTEL GIANT
Három pálya a vendéglátós szimulátorból.

F1 2002 Naprakész autós játék
Jedi Knight II Vedd elő a lézerkardot
Star Shatter A legújabb sci-fi játék demója
Cultures 2 Stratégiai játékdemó
Counter-Strike 1.4 A legújabb változat
C-Fusion Pack 6.5 *Counter-Strike* mod
JKII Editing Tools Készíts *Jedi* pályákat!
Wolfenstein SDK
Változtass a körülményeken!
MoH Editor Szerkesztőeszközök
Fusion pack 6.5 Szabd át a *CS*-t
Frontline Force 1.5 *Half-Life* mod



OPEN
GOLD LABEL
BREWED SINCE
1895
TUBORG
COPENHAGEN
DENMARK
DE LUXE BEER
HUMAN TELEX
OPEN
OPEN
Most Apa csavar...
Új 0,33 l-es Tuborg, lecsavarható kupakkal!



ÉGI GÉPEK

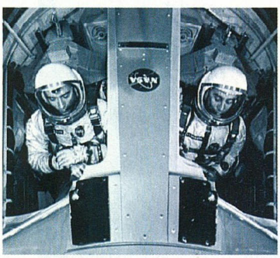
Ha a holdraszállás kerül szóba, mindenki egyből Armstrongról és Aldrinról kezd beszélni. De mi a helyzet az űrprogram láthatatlan hőseivel? A számítógépekkel, amelyek csendesen zümmögve számolgattak, méregettek és sikerre vitték a küldetést?



1965 március 23-án egy kis fémdoboz, amely körülbelül annyit nyomott, mint egy zsák burgonya, észrevétlenül, csendesen repült a Föld felszíne felett 200 kilométerrel. Ez az eszköz a Gemini 3 űrkapszula parancsnoki moduljába volt beépítve és mint ilyen, ez volt az első digitális számítógép a világűrben. Vajon mire lehetett használni egy olyan masinát, amelynek a számítókapacitása egy zsebszámológéppel mozgott egy szinten?



„Hol van az ON gomb?" Virgil Grissom felszálláshoz készülődik a Gemini 3 fedélzetén.



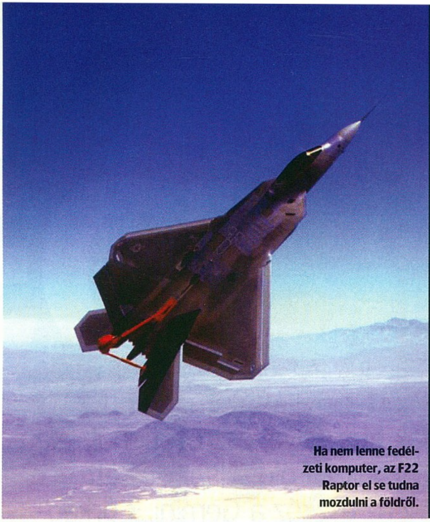
Ilyen az igazi űrszimulátor, multiplayer üzemmódban.

Az első amerikai űrprogramhoz, a Mercuryhoz nem volt szükség az űrkapszulába épített számítógépre. Az összes küldetés arról szólt, hogy rászíjaztak egy űrhajóst egy Atlas rakéta tetejére, megcélozták az atmoszféra alsóbb rétegeit, majd megnyomták a 'Kilövés' gombot. Az asztronautának nem volt más dolga, mint hátradőlni és élvezni a látványt. Amikor a földi irányítás úgy döntött, hogy már elég volt a repkedésből, valósidejű parancsokat küldtek az űrhajónak, begyújtották a magassági szabályzókat, majd visszaterelték a gépet a Föld vonzáskörzetébe. Ahogy biztonságosan megtörtént a belépés, aktiválták az ejtőernyőket és az űrjármű hamarosan biztonságban landolt a bolygó felszínén.

Az első lépések megtételéhez ez elegendőnek bizonyult, ám a hatvanas évek elején Kennedy elnök elkötelezte az Egyesült Államokat a holdraszállás mellett, ehhez pedig már fejlettebb technológiára volt szükség. A rádióhullámoknak másfél másodpercre van szüksége, hogy elérjék a Holdat, ez azonban jelentősen nehezítette volna a valósidejű földi irányítást. További nehézséget jelentett, hogy számos manővert a Hold távolabbi oldalán kellett végrehajtani, teljesen elvágva a rádióösszeköttetéstől. A legjobb megoldásnak az tűnt, hogy sokkal önállóbb űrhajókat tervezzenek. A Gemini missziók jelentették az első mérföldkövet a megvalósítás felé.

Csillagászati árak

A Gemini űrszonda fedélzeti számítógépét az IBM építette közel 26.6 millió dollárért. Ezért az összegért a NASA egy olyan gépet kapott, amelynek számítókapacitása odáig terjedt, hogy hét számot tudott összeadni, illetve egy hosszú osztást tudott elvégezni másodpercenként. Lebegőpontos műveletekről szó sem volt, a memória pedig – mind a 19.5 Kbyte – soros volt, ami azt jelentette, hogy az adatokat csak bitenként tudta átadni a 250 kHz ↘



Ha nem lenne fedélzeti komputer, az F22 Raptor el se tudna mozdulni a földről.

A FELHŐK ALATT

Nem csak az űrhajókba kell a hardver.

A repülőgépekbe szánt elektronikus irányítórendszerek párhuzamosan fejlődtek az űrprogramokkal. Ahogy az ürsiklóhoz az F-15-ből kölcsönözték a számítógéprendszert, úgy a kísérleti stádiumban lévő F-8-as huzalvezérlésű vadászgéphez az űrrepülőhöz tervezett szervomotorokat használták fel. Napjaink modern harci gépeit, mint az F22 Raptor, vagy az Eurofighter, úgy tervezik, hogy repülés közben teljesen instabilak legyenek. Nincs olyan pilóta aki egyensúlyban tudná tartani a több száz erőt, amelyek együttesen hatnak az irányítófelületekre. A landolásról, illetve a nagy sebességnél bemutatott manőverekről már nem is beszélve, hiszen a legkisebb számítási hiba végzetes dugóhúzóba lökné a gépet. A kormányrúd tehát nem közvetlen irányító eszköz, gyakorlatilag csupán arra szolgál, hogy a pilóta manőverekre utasítsa a fedélzeti számítógépet. A komputer dolga ezután csak az, hogy pici módosításokat végezzen a kormányzófelületeken, melynek hatására a Raptor végrehajtja a mozdulatsort.

A harci gépekben a számítógépek a repülésirányításon kívül egy sor egyéb feladatot is teljesítenek. Amikor az Eurofightereket hadrendbe állítják az év folyamán, bennük lesz a legtöbb integrált számítógép, amelyet valaha is repülőgépekbe építettek. A célpont felismerésétől kezdve az SAM radarállások érzékelésén át, az infravörös célzóberendezések megtévesztéséig, sőt a pilóták sisakjába épített harci rendszer vezérléséig mindent ellátnak. Az egymástól független számítógéprendszerek szenzoraik segítségével megosztják egymás között az információkat, majd ezeket az adatokat egy egységes jelentés formájában közlik a pilótával, így annak nincs gondja a különféle harci jelentések akció közbeni feldolgozására és komplett képet is kap a légi csatatérről.

(igen, Kilohertz) órajelű processzornak. Egy tárcsa segítségével lehetett betölteni hét programja közül egyet. Ezen kívül egy tíz gombból álló klaviatúra, egy start és egy reset gomb állt az űrhajósok rendelkezésére. A visszajelző rendszer hét, az autók sebességmérőjéhez hasonló műszerből állt, valamint két lámpából, melyek közül az egyik azt jelezte, hogy a gép épp dolgozik, illetve, hogy meghibásodott. Ez utóbbi esetben a maihoz hasonló megoldáshoz kellett folyamodni, vagyis meg kellett nyomni a Reset gombot.

Bár 1962-ben építették, ez a masina már akkor sem számított gyorsnak. Az igazat megvallva lassabb volt, mint az akkori elektroncsöves komputerek. Két tulajdonságát tekintve azonban a Gemini számítógépe nagyon is fejlettnek bizonyult. Ez volt az első, teljességgel szilícium alapú gép, amelyet az IBM épített, ezen kívül ez használt először belső memóriát, amelynek nem kellett olvasás közben megsemmisíteni a tartalmát. Kortársaihoz képest meglepően kompakt és ellenálló volt, ám ez nem ment teljesítménye rovására. Egy Gemini számítógépet sikeresen indítottak újra, miután két hétig áztatták sós vízben.

Ez a gép volt az első lépés az űrsikló felé vezető úton. A fejlesztések a hatvanas években kezdődtek, még az Apollo holdraszállása előtt. A tapasztalatokat elemezve a mérnökök rájöttek, hogy a jövő számítógépének lényegesen nagyobb kapacitásúnak kell lennie, hogy ki tudja szolgálni a többfős személyzetet, illetve a több célú küldetéseket.
A sikló egyik sajátossága – nevezetesen, hogy teljes kézi vezérléssel lehetetlen lenne irányítani – további követelményeket támasztott a fedélzeti komputerrel szemben. Az összes irányítófelületet, a szárnyakat és csűrőlapátokat hidraulikák helyett szervomotorok mozgatják, így a számítógép beállításai és folyamatos kontrollja nélkül kizárt dolog lenne vele egyenes vonalban repülni.

Megoldásként az űrsiklóba egy teljesen hétköznapi számítógéprendszert építettek. Az AP-101F kódjelű komputert szintén az IBM készítette az F15-ös vadászgépekben használt AP-1, illetve a Skylab űrállomáson alkalmazott 4Pi adottságait ötvözve.

Memóriajáték

Az AP-101F már képes volt hardveresen kezelni a lebegőpontos műveleteket és másodpercenként átlagosan egymillió utasítást tudott végrehajtani. Memóriája 1Mb kapacitású volt és a Geminitől eltérően már félvezetőket is alkalmaztak benne.
Az adatbankokat 16 modulba rendezték és amelyik modulnak nem volt hozzáférése 20 másodpercig, automatikusan alacsony energiájú üzemmódba kapcsolt. Ez a kapcsolási megoldás 136 Watt energiát takarított meg, amely igen jelentős egy olyan hálózatnál, amelynek napokig akkumulátorokról kell futnia.

Mivel az űrsikló biztonságos működése nagyban függ a repülést szabályozó elektronikák megfelelő működésétől, a rendszereket úgy tervezték meg, hogy még egy többszörös számítógép hiba esetén is megfelelően üzemeljenek. A megfelelő biztonsági szintet igen szigorú tesztelési periódus után érték el. A sikló komputerei már saját hibaellenőrző rendszerrel és redundáns kapcsolással is rendelkeznek. Az AP-101F tartalmazza a legkiterjedtebb ilyen hardver és szoftvercsomagot, amelyet valaha is alkalmaztak a repülésben. A rendszer 95%-ig képes saját magától detektálni bármilyen hibát. A fennmaradó 5% kivédésre minden űrsiklón öt AP-101F-et használnak.

Négy gépre teljesen azonos programokat telepítenek és ugyanazokkal a szenzorokkal és érzékelőkkel kapcsolják össze őket. A kilövés előtt harminc órával megkezdődik a négy gép – szaknyelven a redundáns szett – szinkronizálása. Ez annyit jelent, hogy minden komputer 6.25 másodpercenként elküld egy jelentést a másik háromnak. Ez a jelentés 64 bit hosszúságú és a szilárd anyagú

ÁTLÉPIK A HATÁROKAT

A szoftverek mindig kitöltik a rendelkezésükre álló memóriát.

Ha az űrrepülésről van szó, a súly a legfontosabb. Ennek érdekében a fedélzeti számítógépek hardvereit előre beszerelik, mielőtt a szoftverek igényeit ismernék. Az amerikai űrprogramban a szoftverfejlesztők számtalanszor belefutottak abba a hibába, hogy rosszul becsülték fel a rendelkezésre álló tárhelyet, amelyre a programoknak szüksége volt.
A Gemini szoftverét kilencszer kellett felülvizsgálni, hogy megfelelően lehessen telepíteni, illetve, hogy beférjen a memóriába.



Az űrsikló szoftverei hamar elkezdték feszegetni a technika határait.

Az MIT eredeti Apollo terveiben csupán 14 Kbyte csak olvasható és 512 byte írható-olvasható memória szerepelt. 1963-ra ez a két szám 20, illetve 2 Kbyte-ra növekedett. Az értékek szépen lassan tovább kúsztak felfelé, 24, 48, illetve 72 Kbyte-ra a csak olvasható, 4Kbyte-ra az írható memória esetében. Amikor elkezdtek körvonalazódni az űrsikló hardvertervei, a NASA minden lehetséges érték esetében a dupláját adta meg a pályázóknak, hogy véletlenül se legyen szűkös a kapacitás. Sajnos a szoftver az eredetileg tervezett méret harmincszorosára duzzadt, ez pedig költséges hardverátalakításokat jelentett az amerikai űrügynökség mérnökei számára.

Az esetet követő belső vizsgálat során Richard Parten a Johnson's Spacecraft Software Division első vezetője beismerte, hogy sejtelme sem volt arról, hogyan lehetne a fejlesztési procedúra közepén garantálni a hardverigényeket.



A lehetőség, hogy egy számítógép irányításával kell repülniük, kissé összezavarta az Apollo 1 legénységét.

meghajtórakéták, orbitális manőverező motorok, fő hajtómű, csűrőlapát, turbófék és egyéb irányítóberendezések adatainak legjelentéktelenebb információiból áll. Mivel mind a négy AP-101F-nek ugyanott kell tartania a szinkronizációban, ezért minden egyes jelentésnek azonosnak kell lennie. Ha valamelyik gép háromszor egymás után ront, a másik három figyelmeztet a hibára. A szoftverhibából adódó üzemzavarok esetén – nehogy a gépek mindegyike hibásként érzékelje a társait – az egyes komputerek lezárásának feladata a legénységre hárul. Ha ennek ellenére a három gép nem szúrná ki, hogy a negyedik hibázik, létezik egy másik biztonsági rendszer is. Mivel mind a négy számítógép rá van kapcsolva az űrsikló csűrőlapátjaira, szárnyaira és egyéb kormányzóberendezéseire, a négy gép egyszerre küld utasítást ezek beállítására. Ha valamelyikük saját parancsai alapján akarja módosítani a beállításokat, vagy a másik háromtól eltérő utasítást ad ki, a feszültségingadozás nem éri el a működéshez szükséges küszöböt, így tehát a jól működő másik három fizikailag „leszavazza" a hibását.

Szavazófülke

A fentiekben vázolt biztonsági rendszer megbízható működéséhez a redundáns szett négy komputeréből legalább háromnak megfelelően kell üzemelnie ahhoz, hogy a repülési manővereket rendben végre lehessen hajtani. Ha egy második számítógépet is le kell zárni, a maradék kettő már nem megbízható, mert ha egymásnak ellentmondó utasításokat adnak ki, nem lehet megbizonyosodni arról, hogy melyik a hibás. Felmérések szerint ilyen eset egymillió repülés során csupán háromszor fordul elő. A NASA számára azonban ez is elfogadhatatlan, ezért biztonsági tartaléknak egy ötödik számítógépet is beépítenek az űrsiklókba. Amennyiben a redundáns szett egyik gépe meghibásodik, a küldetést abortálják és a sikló az eredeti misszió landolási tervei szerint tér vissza a Földre. Ha szükség van a tartalék komputer üzembe helyezésére, sokkal zökkenőmentesebben zajlik ez a procedúra.

Régebben egy hatodik gépet is vittek magukkal az űrsikló utasai, alkatrész formájában. Az elképzelés az volt, hogy hiba esetén maguk az asztronauták javítanák meg a gépeket, kicserélve a hibás részeket. Ezzel azonban felhagytak, mert kevésbé megbízható egy ilyen „helyben szerelt" komputer.

>>A sikló egyik sajátossága – hogy teljes kézi vezérléssel lehetetlen irányítani – nagyban hozzájárult a fedélzeti számítógéppel szemben támasztott elvárások alakulásához.

Az űrsiklókon futó programokat kezdetben gépi kódban, kézzel írták. A Gemini és az Apollo missziók idején az egyetlen alkalmas programozási nyelv a FORTRAN volt, amely azonban nem bizonyult kellően hatékonynak a meglehetősen szűk tárolókapacitással rendelkező fedélzeti rendszerek számítógépei számára. Ugyanakkor már az Apollo program idejében annyira összetett és bonyolult szoftvereket írtak, hogy a minőségellenőrzés szinte lehetetlen volt. Az AS-204-es számú küldetés programjában annyi hiba volt, hogy a repülési mérnökök csupán arra koncentráltak, hogy ne lépjenek fel olyan súlyos problémák, amelyek a legénység épségét veszélyeztetik.

A kilövés előtt egy hónappal kiderült, hogy a kilépéskor fellépő égés fedélzeti szoftver által számított ideje két perccel eltér a földi „kollégák" méréseitől. A csak olvasható formában telepített adatokat már nem lehetett megváltoztatni, így a legénységnek nem maradt más választása, mint figyelmen kívül hagyni az Apollo által szolgáltatott adatokat és valós időben, manuálisan begépelni a földi irányítás által küldötteket.

Űrzűrök

Az AS-204 végül nem szállt fel, így a hibás programot sohasem próbálták ki élesben. 1967 január 27-én egy szimuláció során kigyulladt a kilövőállásra helyezett parancsnoki modul. A tűzben a legénység életét vesztette. A kényszerű késedelem miatt a fejlesztőknek lehetősége volt kijavítani a hi-

↘

WEBAJÁNLÓ

Űrkutatás az otthoni karosszéked kényelméből, a PC-den.



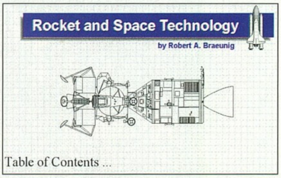
ENCYCLOPEDIA ASTRONAUTICA
www.friends-partners.ru/partners/mwade/spaceflt.htm
Az összes kereskedelmi – és néhány katonai- kilövés hihetetlenül részletes listája, a Szputnyiktól kezdve. Dátum, ország, programnév, rakétatípus, sőt akár üzemanyagfajta alapján is kereshetitek, hogy mikor, mit és honnan lőttek fel a kozmoszba.



JET PROPULSION LAB
www.jpl.nasa.gov/
Az egyik legjobban frissített, legnaprakészebb tartalommal rendelkező oldal, részletes misszióleírásokkal, az összes űrszonda indításának leírásával, és számos jövőbeni projekt – ember a Marson, bányászat a Holdon, stb.- ismertetőjével.



SPACE.COM
www.space.com
Elsőosztályú, magazin-jellegű űrportál. Mi történt volna az Apollo 13-mal, ha sikertelen a mentőakció? 40 000 mérfölddel elhibázta volna a Földet, vagy behatolva az atmoszférába szénné ég zuhanás közben?



ROCKET AND SPACE TECHNOLOGY
http://users.commkey.net/Braeunig/space
Válaszok azoknak, akiket komolyan érdekel, hogy a rakéták hogyan repülnek, vajon tényleg leszálltunk-e a Holdon, amely tényleg egy égitest, vagy csak egy nagy sajtgolyó, amely repked a bolygónk körül?

Az Apollo program

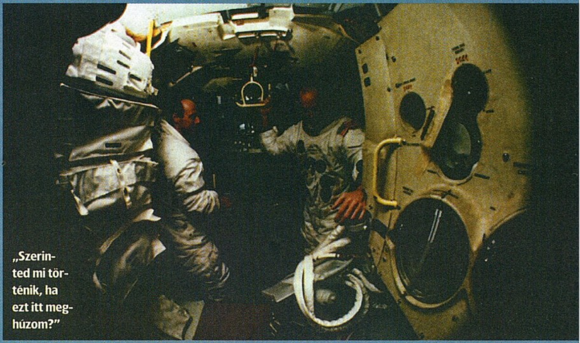
Hogyan lehet olyan számítógépet tervezni, amely kibír egy űrutazást? Műszaki egyetemisták előnyben!

Az első Apollo űrhajó fedélzeti komputere olyan fontos szerepeket töltött be, hogy a tervezői nemes egyszerűséggel a „legénység negyedik tagjának" titulálták. Kezelte a navigációt, és húsz egyéb rendszer munkáját hangolta össze a tökéletes működés érdekében.

A NASA kezdetben ellenezte a közvetlen holdraszállás ötletét, mert nehezen megvalósíthatónak ítélték a landolást egy a Földtől több mint negyedmillió mérföldre lévő mozgó „célponton". Lehetséges megoldásként felmerült egy a hold körüli pályára állított „anyahajó", illetve az arról a felszínre leereszkedő LEM – Lunar Excursion Module – kapszula ötlete. Ehhez két számítógépre volt szükség, egy amely a központi komputer feladatait látta el, egy pedig a LEM modul irányításáért volt felelős.

A számítógépeket 1963 nyarán az MIT-n tervezték. Ehhez az Egyesült Államok teljes évi mikroáramkör gyártásának 60%-át használták fel. Mindkét gép 32 kg-ot nyomott és 28 voltos feszültség mellett 70 watt-ra volt szükség a működtetésükhöz. Az áramköröket két tálcán 24 modulba rendezték. A 72 Kbyte csak olvasható memória órajele 85 Hz volt.

A memóriában 64 piciny transzformátor működött, amelyekhez darabonként 64 drót csatlakozott. Ha egy impulzus áthaladt egy átalakítón, az egyesnek, ha nem haladt át, akkor nullának számított. Ilyen módszerrel 2000 bitet lehetett tárolni köb-inchenként, ám ez meglehetősen korlátozta a NASA tervezőmérnökeinek lehetőségeit. A szoftvereket már hónapokkal a kilövés előtt le kellett szállítani, hogy megfelelő módon le lehessen őket tesztelni. Miután az áramkörök elkészültek, már nem lehetett a szoftveren változtatásokat végezni, mert az további kábelezést vont volna maga után. A programozóknak tehát tökéleteset kellett alkotniuk.



„Szerinted mi történik, ha ezt itt meghúzom?"

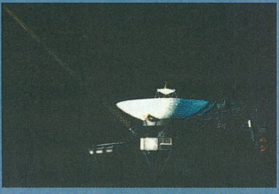
A processzort teljes egészében 5000 NOR logikai kapukból építették, összesen 15 000 tranzisztor felhasználásával. Összetettebb kapuk használatával kevesebb alkatrészre lett volna szükség, ám az MIT-n úgy gondolták, az egyszerű tervezés megbízhatóságot jelent.

Hétköznapi nyelven megfogalmazva a rendszer a tervek szerint működött, ám néhány kisebb hiba még így is becsúszott. Amikor az Apollo 11 leereszkedett a Holdra, a magasságmérő radar egyik hibás alkatrésze okozott bonyodalmakat. Ez 15 százalékát felemésztette a számítógép erőforrásainak és azt eredményezte, hogy a komputer 40 másodperc leforgása alatt háromszor indította újra magát. Szerencsére a földi irányítás észlelte a hibát, és a LEM-et küldték leszállópályára.

>>A komputer 40 másodperc leforgása alatt háromszor indította újra magát.

A SÖTÉT ŰR

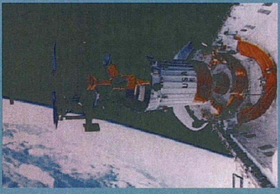
Az ember nélküli űrszondák számítógépei sokban különböznek az űrhajókétól.



VOYAGER 1

INDULT: 1972 MÁJUS

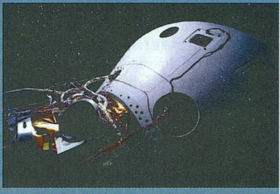
Ez az űrszonda hét önellenőrző rendszerrel van felszerelve. Nem csoda, hogy több mint harminc éve hibátlanul működik. Speciálisan kezelt elektronikája az emberekre nézve halálos sugárdózis 1000-szeresét bírta ki és jelenleg ez a legtávolabbi ember által gyártott objektum az űrben. A működéséhez szükséges 400 Watt energiát a Napból nyeri.



GALILEO

INDULT: 1989 OKTÓBER

A Galileo nem volt bizonyult ennyire tartósnak, amikor megközelítette a Jupitert. A sugárzástól az irányítórendszer biztonsági módba kapcsolt, miközben adatokat továbbított a NASA-nak. A földi irányítás öt órányi üzemzavar után tudta újra üzembe állítani.



MARS POLAR LANDER

INDULT: 1999 JANUÁR

A szondát irányító RAD6000 processzort egy hőszigetelt dobozba helyezték el, hogy kibírja a Marson uralkodó –72 ºC-os hideget. Ezért sokszor le kellett kapcsolni az odaúton, hogy ne melegedhessen túl. Egy belső óra működött csupán az út alatt, amely az atmoszféra elérésekor „ébresztette" a rendszert.

REPÜLJ A HOLDBA!

Kirándulni szeretnél a naprendszerbe? Ezekre lesz szükséged.



IBM XT

4MHZ 8-BIT PROCESSZOR, 640K RAM

Vedd ki a merevlemezt, amely nem élné túl a felszállás okozta igénybevételt és még így is több mint elegendő technikai háttered marad egy holdraszálláshoz. A memória körülbelül nyolcszorosa annak, mint amire szükséged lesz, úgyhogy még olvasnivalót is vihetsz magaddal elektronikus formában.



486 DX

33MHZ PROCESSZOR, 16MB RAM

A 486-os processzor DX változatában már beépítve kapod a lebegőpontos műveleteket, a memóriába pedig belefér a teljes szoftver. Egy ilyen rendszer simán elhúzná az űrsiklót. Persze öt darab kell belőle a redundánds szetthez és egy hatodik a hajtóművek irányításához.



HANDSPRING VISOR

16MHZ DRAGONBALL PROCESSZOR, 4MB RAM

Az alacsony energiafogyasztás, automata „sleep" üzemmód és a helytakarékos méret ideálissá teszik ezt a kis gépet egy ember nélküli misszióhoz. Az áramellátást kiválóan meg lehetne oldani napelemekről, a háttértárolót pedig egy megfelelően kezelt Compact Flash kártya képviselhetné.

bákat és további háttértárolókat beépíteni a jövő jelentősebb méretű programjai számára. Ennek egyik következménye az volt, hogy a gépi kódban történő programozás lassanként feledésbe merült és teljesen kiveszett a gyakorlatból mire az űrsikló szoftverét fejleszteni kezdték. A követelményeknek megfelelő program összetettsége akkora lendületet adott a szakembereknek, hogy kifejlesztették a HAL/S nevű programnyelvet.
A HAL/S-ben gyártott alkalmazások bár 10%-kal lassabbak és/vagy nagyobbak voltak a gépi kódban írottaknál, de 10%-kal gyorsabban lehetett őket fejleszteni.
Ami azonban még fontosabb, a kész kód lényegesen érthetőbb volt és ez egyszerűbbé tette a hibák észlelését, így lecsökkent annak az esélye, hogy a végső változat problémákat okozzon. Mindezek ellenére az űrsikló fejlesztése összesen 200 millió dollárba került, amely tízszerese volt az eredeti költségvetésnek.

Az űrrepülő komplett programja csupán 16Mb tárhelyet foglal, mégse lehet egyszerre betölteni az egészet. Legnagyobb része az MMU – Mass Memory Unit – nevű háttértárolón kap helyet. Bár eredetileg ezt csupán arra tervezték, hogy kilövés előtt betöltse az adatokat a számítógépbe, az MMU a küldetések alatt is felel a fedélzeti komputeren belül történő adatátvitelért. Az MMU három szalagos egységből áll, mindegyik elegendő kapacitással bír a teljes program tárolásához. Az egységek gyártásának idején a hibák előfordulási rátája 1 hiba/100.000 bit lehetett. A NASA azonban 1 hiba/1 milliárd bites pontosságot követelt meg. Ennek elérésre minden programot háromszor írnak fel a szalagra, és minden bit a redundáns szetthez hasonló szavazási körön megy keresztül, mielőtt beíródna a memóriába.

>>Sokan fölöslegesnek tartanak öt számítógépet egy űrhajón, de a NASA nem takarékoskodott a biztonsággal.

Sokan fölöslegesnek tartanak öt számítógépet egy űrhajón, de a NASA nem takarékoskodott a biztonsággal. A sikló három motorjához is egy-egy különálló komputer csatlakozik. A szilárd hajtóanyagú rakétákkal ellentétben, amelyeket csupán be kellett gyújtani, a fő hajtóműveknél ügyelni kell az üzemanyag és az oxidáns folyamatos szabályozására. A korábban tervezett modelleknél a hajtóanyag mennyiségét mechanikusan szabályozták egy olyan biztonsági határérték megadásával, amely biztosította, hogy az égési folyamat ne kerülhessen ki az ellenőrzés alól. Az űrsikló azonban túllép ezen a megoldáson, mivel folyamatosan szemmel tartja a hajtóműveket és az üzemanyag keveréket a mindenkori igényeknek megfelelően szabályozza.

Nyomás utánuk!

A hajtóműveket korábban Honeywell HDC-601s modellek felügyelték 32Kbyte nyomtatott áramköri memóriával. A nyolcvanas évek elején végrehajtott jelentős felújítások során ezeket Motorola 68000-es rendszerekkel cserélték le (az első ↘



„Mondtam, hogy installáljuk fel a Microsoft AutoRoute-ot indulás előtt!"

HÁT EZEK ELSZÁLLTAK...

Számítógép okozta katasztrófák a repülés és űrrepülés történetében.

Gemini IV

James McDivitt űrhajós nem tudta újraindítani a számítógépet a tervezett visszatérési manőver előtt, mivel azt nem lehetett kikapcsolni.

Gemini V

100 mérfölddel elhibázta a leszállás helyét, mert a komputer nem vette számításba a Föld Nap körüli pályaútját.

Apollo 11

A holdraszálló egység fedélzeti számítógépe egy sziklákkal teli kráterbe akarta navigálni a gépet. Neil Armstrong újraindította a komputert és egy biztonságosabb helyre repült, a Nyugalom Tengerébe.

Space Shuttle

A biztonsági tartalék gép nem tudott szinkronba kerülni a többivel, ezért el kellett halasztani az első kilövést. A második sikló számítógéphibája korán gyújtotta be a meghajtórakétákat. Szerencsére ezt még a szimuláció során kiszűrték.

F14

Szoftverhiba miatt két gépet vesztettek két különböző incidens során. Az egyik magától elindulva belezuhant egy hordozóról a Jeges-tengerbe, a másik irányíthatatlan dugóhúzóba zuhant.

F16

A szimuláció során kiderült, hogy a gépek felfordulnak, amikor keresztezik az Egyenlítőt.

Ariane 5

1996-ban az első ilyen típusú rakétaindítás során belezuhant az óceánba, fedélzetén több igen értékes műholddal. A hibát a tartalékszámítógép okozta, amely véletlenül átvette az irányítást.

Mars Szonda

1999-ben a szonda elhibázta a leszállást a vörös bolygón, mert a tervezők birodalmi mértékegységekben számoltak, a gyártók pedig metrikusban.



Ha egy hajtómű korán felmondja a szolgálatot, a sikló hátraarcot csinál és könnyedén landol.

Mac-ekben is ilyeneket alkalmaztak). Itt már helyet kapott a CMOS félvezető RAM, a programokat pedig korai C nyelvben írták. Az irányítórendszereket kezdetben közvetlenül a hajtóművek borítására szegecselték, azonban a vibrációs erők, amelyek a motorok működésekor léptek fel, meghaladták a 22 G-t és gyakori meghibásodásokat okoztak. Ezt később gumiborítással és habpadokkal oldották meg.

A redundancia itt is szerephez jutott, hogy a biztonsági tűréshatárt még jobban kitágítsák. Minden hajtómű két azonos irányító komputerrel rendelkezik. Az aktív számítógép üzemelteti a motort és 18 milliszekundumonként lefuttat egy diagnosztikai ellenőrzést. Ha hibát észlel a saját hardverében, azonnal lekapcsolja magát. Ekkor kap szerepet a biztonsági komputer, amely eddig szinkronizálva futtatta a repülési programot. Ha ez a második számítógép is meghibásodik, az egész hajtómű automatikusan kikapcsol. Egy ilyen eset történt is 1985-ben, de az űrsikló még a maradék két motor segítségével is képes volt kilépni az atmoszférából. Ha a hiba korábban történne, az űrrepülő visszafordulhat és biztonságosan landolhat az eredeti kifutópályán, vagy valahol Európában.

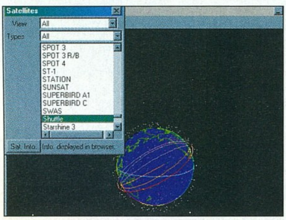
A többi fő számítógéphez hasonlóan a motorokat felügyelő komputerek sem rendelkeznek megfelelő mennyiségű saját memóriával, így felszállás előtt ezek is az MMU-ról töltik be a misszió programját.

Tárcsáktól billentyűkig

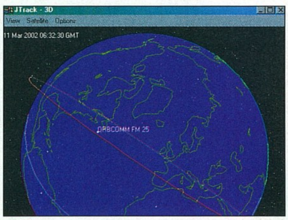
Bár az űrsiklók kezelőfelülete radikális változáson ment keresztül a Gemini tárcsás megoldásai óta, már a mostaniak felett is kezd eljárni az idő. Amikor

MŰHOLD KÖVETÉS

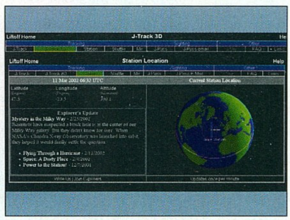
Izgulsz, hogy odafentről kíváncsi szemek méregetnek a Nemzetközi Űrállomásról? Lesd meg, hogy ők hol vannak!



01 **A *J-Track 3D* egy Java alkalmazás, amelyet a http://liftoff.msfc.nasa.gov/RealTime/JTrack/3D/JTrack3D.html webcímről tölthettek le. Valós időben ábrázolja több mint 500 műhold pozícióját és röppályáját. A pontos helyet vektorok alapján határozza meg, amelyek újra automatikusan frissítődnek, ha megnyomjátok a Refresh gombot.**



02 **A *J-Track* segítségével az aktuális időjárási információkat is megtekinthetitek a térképre rávetítve. Ez még nem elég részletes a hétvégi kirándulás megtervezéséhez, de ahhoz elegendő, hogy megtudd, a felhőkön keresztül látható lesz-e a kedvenc műholdad. A GYIK oldalra kattintva beállíthatod a térképet háttérnek, ez azonban csak akkor működik, ha a Windows indításánál fel tudsz csatlakozni a netre frissítésért.**



03 **A J-Pass pontos információkkal lát el, az Alpha Nemzetközi Űrállomás pozíciójával kapcsolatban, beleértve az időpontokat, amikor szabad szemmel is látható éjszaka. Megadhatod a pontos szélességi és hosszúsági koordinátákat, melyből a program egy pontos táblázatot generál az összes érdekesebb szatelit láthatóságának idejéről.**



„Houston van egy kis probléma. Nem tudom átállítani a képernyővédőmet."

tervezték, akkor sokkal használhatóbb volt, bármelyik földi megfigyelőállásénál, ám ez utóbbiaknak egyszerűbb volt a további fejlesztése. A központi számítógép, valamint a hajtóművek komputereinek adatait mindössze három képernyőn lehet figyelemmel kísérni. Mivel a monitorok nagyon sok energiát igényelnek, rengeteg információ jelenik meg egyszerre, a grafika pedig meglehetősen primitív. A ki- és bemeneti memória méretét csökkentendő, csupán két klaviatúra csatlakozik a három képernyőhöz. A billentyűzetek bufferei is túl kicsik, így ha túl gyorsan gépelnek az asztronauták, bizonyos karakterek elveszhetnek. Henry Hartsfield űrhajós szerint ilyen szituációban „igen könnyű hibázni".

Az Apollo missziók ideje alatt legénység tagjai sokat panaszkodtak, hogy úgy érezték, mintha ők csupán azért lettek volna a fedélzeten, hogy a számítógépeket kiszolgálják, nem pedig fordítva. Ez abból adódott, hogy valóban hihetetlen mennyiségű adatot kellett begépelni a küldetés bizonyos szakaszaiban. Egy egy hétig tartó holdraszállás mintegy 13.000 leütést igényelne. Az űrsiklók személyzete ezt egy 58 órás repülés során teljesíti.

Notebook a kozmoszban

Ezen akadály elhárítása érdekében az űrrepülők legénysége két további számítógépet alkalmaznak, bizonyos procedúrák felgyorsítása érdekében. A korai küldetéseken a Hewlett-Packard HP-41C programozható számológépét használták a földi leszállóhely adatainak kiszámítása érdekében. Ezt 1983-ban cserélték le a Grid Systems Compass hordozható mikroszámítógépére, amely már grafikusan meg tudta jeleníteni a földi állomásokat. Napjaink űrhajósai már nem kevesebb, mint 18 laptopot visznek magukkal, hogy az irányításban és a fent elvégzendő tudományos kísérletekben a segítségükre legyenek. Ez utóbbiak jócskán felülmúlják az űrsikló berendezéseinek teljesítményét, dacára annak, hogy a legtöbbjük az IBM Thinkpad P166-os processzorral szerelt modellje.

A szabvány noteszgépeknek problémát okozhat az űrben való működtetés, mivel a súlytalanság állapotában apró részecskék szabadulhatnak el és okozhatnak rövidzárlatot. Minden alaplapot speciális borítással látnak el, mielőtt kilőnék az űrbe.

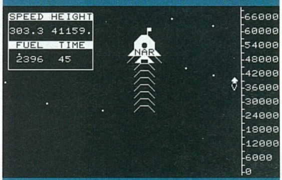
>>Az Apollo missziók ideje alatt legénység tagjai sokat panaszkodtak, hogy úgy érezték, mintha ők csupán azért lettek volna a fedélzeten, hogy a számítógépeket kiszolgálják, nem pedig fordítva.

A kozmikus sugárzás ellen azonban nehezebb védekezni. Ha a gyártás során nem kezelik a chipeket ezek ellen a nagy energiájú részecskék ellen, a laptop véletlenszerűen lefagyhat.

A hidegháború nélkül a NASA valószínűleg soha nem hozott volna ekkora áldozatokat a , fejlesztések érdekében. Az űrügynökség mostani jelszava: „kisebbet, gyorsabbat, olcsóbbat", már a Mars program során meghozta a tőle várt eredményeket. A továbbiakban is hasonlóakra törekednek, a közeljövő esetleges olyan missziói során is, amikor embereket küldenének a vörös bolygóra. A Pathfinder missziók több adatot szolgáltattak legközelebbi szomszédunkról, mint a Viking űrszondák, a költségük azonban egyötöde volt csupán elődeikének. Jövő évben a Mars Express tovább folytatja majd a felszín alatti vizek kutatását a bolygón. Azonban kicsi, flexibilis és olcsó elektronikus agyak nélkül akár húsz további évet is várhatunk, mire valaki veszi a fáradtságot, hogy leutazzon 56 millió kilométert, hogy rátegye a lábát a Mars vörös felszínére. **PCF**

RETRO RAKÉTÁK

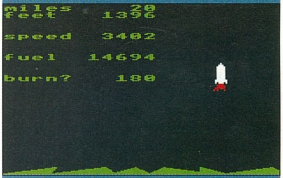
A *Lunar Lander* evolúciója.



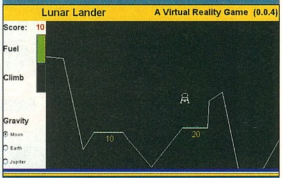
COMMODORE PET 1976
8-bites 6502 processzor 4Kbyte RAM
A program grafikája ASCII karakterekből állt, tehát gyakorlatilag szöveg alapú játék volt minimális animációval, amelyen a hajtóművek működését figyelhetted, miközben a számláló ketyegett lefelé.



ATARI 1979
Elektrokróm G05-801
Az Atari első vektoros játékában már megjelentek a forgatógombok és egy „tűzgomb" a hajtómű vezérlésére. Ezek segítségével kellett letenni a űrhajót a Holdra. Profin megírt cucc, még ma is használhatónak számít.



BBC MICRO 1982
8-bites 6502 processzor 32Kbyter RAM
A 127 soros Basic-ben írt programot a teletexten sugározták, hogy a nézők maguk begépelhessék. A BBC Micro gépeknek nagyobb volt a kapacitása, mint az Apollo űrhajóknak. Rájönnétek a játék alapján?



JAVA APPLET 2001
www.frontiernet.net/~imaging/lunar_lander_game.html
Az egyik legjátszhatóbb Java alkalmazás, amely az Atari játékhoz hasonlóan bezoomol, ahogy megközelíted a Hold felszínét.

Próbák és Tesztek

Szoftverek/Hardverek/Alkalmazások/Újdonságok

Emlékezz a nyárra!

Tombol a kánikula, a strandok dugig tömve, a család nyaralni indul. Egy hónap múlva itt a Sziget, esténként pedig buli van. A nyár végén majd indul a sorbanállás a fotósoknál, mindenki elő akarja hívatni azt a hihetetlen mennyiségű celluloidtekercset, amelyek a balatoni estéket, a görögországi tengerpartokat vagy az augusztusi csillaghullásos estéket hivatottak megörökíteni. Ezek a fotók aztán rendre bekerülnek az albumokba, amelyeket aztán száműzünk valamelyik fiók vagy szekrény mélyére és csak a nagytakarításnál kerülnek elő, amikor letöröljük róluk a port. Ilyenkor elkap a jóleső nosztalgia, ahogy ronggyal a kezünkben szétnyitjuk a kemény fedeleket. Elgondolkodunk: „de szép is volt". Aztán hangos csattanással összecsukjuk az albumot és elő se vesszük jövő ilyenkorig. Pedig ugye milyen jó érzés így nosztalgiázni?

Ezen a problémán segítenek a digitális kamerák, amelyek megkímélnek bennünket a sorbanállástól. A fotók számítógépünk merevlemezén tárolva pedig sokkal inkább „kézre állnak", nem fogunk róluk elfeledkezni. E havi szupertesztünkben 10 digitális fényképezőgépet veszünk górcső alá, teljesítmény, ár és kivitelezés szempontjából egyaránt.

Három memóriatípust is bemutatunk, annak érdekében, hogy ne csak ti, hanem a számítógépetek is megfelelően emlékezzen a nyárra. Ugye milyen jó így nosztalgiázni?



SZUPERTESZT
10 digitális kamera **(46)**


63


61

Szakmai kérdések

A tesztlabor
Sok-sok éve foglalkozunk már PC-s programok és perifériák tesztelésével. Szakértőink ugyanarra kíváncsiak, amire Te, és hidd el, nem kell a szomszédba menniük egy kis őszinteségért.

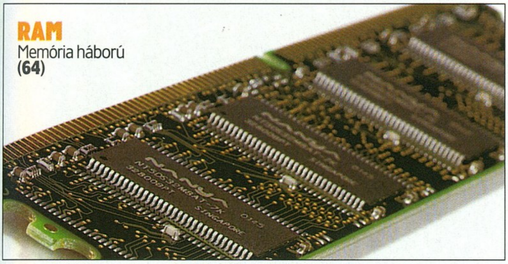
Aranyérem
A hasznos újításokat, a jó minőséget és a kivételes ár/érték arányt mi is nagyra értékeljük. Az Aranyérem csak a legjobbaknak jár, így nyugodtan megbízhatsz benne.

Ezt vedd!
Ezt a díjat a legjobb vételek kapják. A PC fejlesztése sokba kerül, ezért nem mindegy, hogy milyen teljesítményt kapunk a pénzünkért.

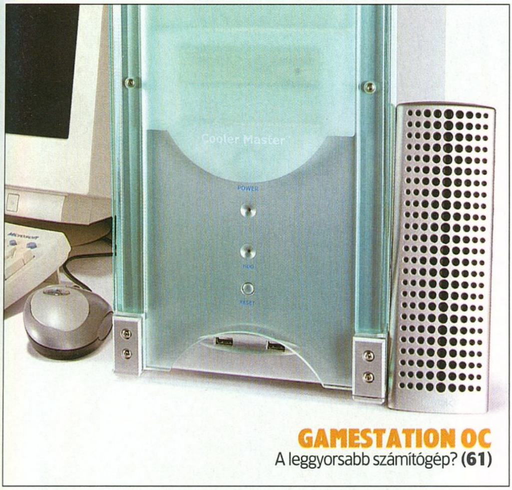
Díjak
A legjobbak ezeket kapják majd.

2002. arany-érem PC Format július

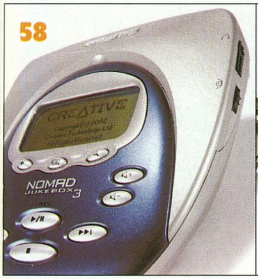
PC Format Ezt vedd meg!



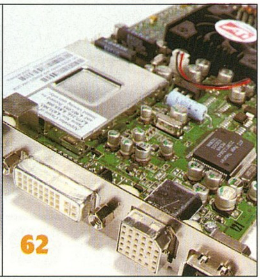
RAM
Memória háború
(64)



GAMESTATION OC
A leggyorsabb számítógép? **(61)**



58



62

>>DRÓTVÁGÓ

A rézdrótok kora lejárt. Éljenek a rádióhullámok!



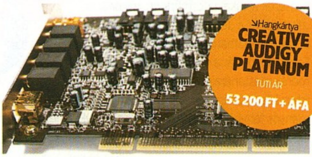
Eleged van már az irodában tekergőző kábelrengetegből? Unod, hogy a hálózati kábelek mindenbe beleakaszkodó indaként lassan átveszik az uralmat az iroda padlóján? Itt a segítség, a D-Link drótnélküli hálózati adapterének segítségével.
A kis eszköz USB csatlakozáson keresztül kapcsolható a gépre és szinte korlátlan szabadságot engedélyez a felhasználónak. További információért keresd fel a **http://www.dlink.co.uk** honlapot.

>>TÖBBÉRT NE VEDD MEG

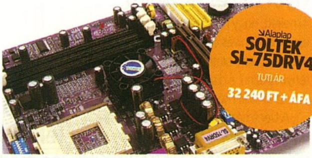
A legjobb hardver árak.*



↘Videokártya
TORNADO GEFORCE-4 TI4600
TUTI ÁR
88 480 FT + ÁFA



↘Hangkártya
CREATIVE AUDIGY PLATINUM
TUTI ÁR
53 200 FT + ÁFA



↘Alaplap
SOLTEK SL-75DRV4
TUTI ÁR
32 240 FT + ÁFA

*Lapzárta idején. A termékeket ezen az áron a Mikland forgalmazza.

PCFormat

Szuperteszt

10 kamera az olcsótól a drágáig



Digitális kamerák

Eljött a nyár, ideje kimenni a szabadba; persze jó, ha közben nálad az itt tesztelt digitális kamerák egyike.

Nem is olyan régen a fotósok leginkább teherhordóknak tűntek: sokzsebes ruha, amelyben elférnek az optikák, súlyos fényképezőgépek, és egy zsáknyi új film. Emellett rajtuk volt az elmaradhatatlan oldaltáska, amelyet rejtélyes funkciójú kiegészítőkkel pakoltak tele.

Mindezek fölött az úgynevezett komoly fotósok megtanulták, miként bigygyesszék ajkukat becsmérlően, mikor a „digitális" és a „fényképezőgép" szót valaki egy mondatban említette előttük. Ez azonban már a múlté. A digitális kamerák mostanára olyanok analóg társaikhoz képest, mint annak idején a hagyományos fényképezőgép a festékhez és vászonhoz viszonyítva.

Gyorsan és ügyesen

Amellett, hogy megspórolják neked az egyórás előhívás és a 36-képkockás filmek árát (ami alatt nem is érdemes fényképezni), a digitális kamerák megtérítik az árukat még a nyár vége előtt.

A becsmérlő mosolyt már az letörli a 35mm-es fickók arcáról, hogy még a kevésbé drága digitális készülékek is három vagy négy megapixeles felbontásra képesek – ami több mint elég tökéletesen éles kép nyomtatására akár 25x20-as méretben is. A zoom távolságok egyre hosszabbak lesznek, a PC-re töltési sebesség egyre csak csökken, és az egész kütyü egyre gyorsabb és kényelmesebb. És még nem is beszéltünk a PC nyújtotta képszerkesztési lehetőségekről. A digitális kamerák a jövő eszközei – sőt, már itt is vannak. Lássuk, melyikük a legjobb!

A LEMEZEN

>>Már a kevésbé drága digitális készülékek is három vagy négy megapixeles felbontásra képesek.





CANON POWERSHOT G2

280 000 Ft Canon

Ha még esetleg nem láttad a reklámot, a Canon PowerShot 2 számos funkciót kínál, amelyek kiterjesztik kreatív lehetőségeidet. Emellett rengeteg gomb, kapcsoló és tárcsa is helyet kapott rajta, tehát először a legokosabb egy pár órára leülni, és megismerkedni a kezeléssel. Megéri, mivel ezután számtalan funkciót (kontraszt, világosság és a többi) elérhetsz csupán egy-két gombnyomással; nem lesz szükség a menürendszerek fárasztó bejárására, ahogyan a digitális kameráknál már megszokhattuk.

A Canon az egyik legvaskosabb tesztelt fényképezőgép, de így is jó pár mozgatható alkatrész jutott rá. Például az LCD panel a szokásos beépített helyett egy, a kameratestből kihajtható és szinte bármely szögben elfordítható képernyő. Ennek legnagyobb előnye, hogy pontosan láthatod, mi van a keresőben, a fényképezőgép bármely oldalán állsz is; különösen hasznos, ha szereted saját magadat fotózni...

A képek minősége példaértékű, ahogy ilyen árban az már elvárható. És bár elég beépített funkciót találhatsz, hogy a finomabb beállításokat is elvégezhesd, még kiegészítők telepítésére is van lehetőséged. Míg a beépített vaku is kiváló, akár külső eszközt is használhatsz, ha úgy látod jónak. A panel tetején látható LCD információ is nagy segítség, így pontosan leolvashatók a jelenlegi beállítások. Mindent összevetve, ez egy gondosan megtervezett kamera, kiváló minőséggel és számtalan lehetőséggel.



→Tények

Megapixel: 4.13
Maximális képméret: 2,272x1,704
Memóriatípus: Compact Flash
Alapmemória: 32Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom megfelelő: 28-112mm
Vaku üzemmódok: 4
Méretek: 121x77x64 mm
Súly: 425g
Web: www.canon.co.uk

	**CANON POWERSHOT G2** 280 000 Ft		**MINOLTA DIMAGE 7** 400 000 Ft
	**FUJIFILM 2800Z** 160 000 Ft		**OLYMPUS C-4040Z** 260 000 Ft
	**HP PHOTOSMART 612** 100 000 Ft		**PENTAX OPTIO 430** 280 000 Ft
	**KONICA E-MINI** 32 000 Ft		**SAMSUNG DIGIMAX 130** 60 000 Ft
	**KYOCERA FINECAM S3** 220 000 Ft		**SONY CYBER-SHOT DSC-S85** 280 000 Ft

PCFVélemény

↗ Kihajtható LCD panel, külső vaku lehetősége, kezelhetőség
↙ Kétszer olyan nehéz, mint a Pentax

„A Canon nagyon változatos gép, sok gombbal és tárcsával, így az összes funkció könnyen elérhető." **90%**



FUJIFILM 2800Z

160 000 Ft Fujifilm

Ugyan a modell a digitális kamerák állandóan változó világában már nem számít mai bútordarabnak, az ára miatt mégis érdemes vetni rá egy pillantást. A gép fő attrakciója a 6x-os optikai zoom lencse. Az árkategóriában kuriózumnak számító lencse a 35mm-es gépek 38-228-ának megfelelő, így nagy látószögű ill. közeli fotók készítésére egyaránt tökéletes.

Ilyen árban meglepetés még az is, hogy teljes menüinformációt kaphatsz az LCD panelen (alaphelyzet) vagy a teljesen elektronikus keresőben. A menü kezelését eleinte furcsa megszokni, de mikor megtanulod, mi hol van, tényleg átláthatóvá válik.

A Fujifilm fényképezőgépek, filmek gyártásával alapozta meg a nevét, és a digitális területre is könnyedén tértek át; a színek, az élesség, a fényerő valamint a kontraszt csúcsminőségű a 2800Z-vel készített képek esetében.

A kivitelezést tekintve a gép formája nem hagyományos, de fogása kényelmes és biztos, így lecsökkenthető az elsütéskori rázkódás és a homályos képek száma. Az egyetlen, ami nem érhető el könnyedén hüvelykujjal, a közelítés gombja. Tovább bonyolítja a dolgot, hogy a menükezelő gombok a zoom fel-le nyilai melletti jobbra-balra gombok, de ha egyszer hozzászokszi, természetessé válik a kezelése.

Hangját tekintve a 2800Z kissé R2-D2-re hasonlít, mivel a bekapcsolástól a menü-navigációig mindenre van valami csipogása. A kamera emellett rendelkezik hang- és videorögzítési lehetőséggel is.



→Tények

Megapixel: 2.1
Maximális képméret: 1600x1200
Memóriatípus: SmartMedia
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 6x
35mm-es zoom megfelelő: 38-228mm
Vaku üzemmódok: 6
Méretek: 95x77x71 mm
Súly: 270g
Web: www.fujifilm.co.uk

PCF Vélemény

↗ Kiváló minőség, 6x-os optikai zoom, teljes menüinformáció
↙ Csak 2.1 megapixel, az A4-es nyomtatáshoz is épp hogy elég

„Az alacsony felbontás lerontja a szinte tökéletes összhatást."

68%



Hogyan teszteltünk?

Fotográfiai tökéletességre törve a következő próbákon kellett kameráinknak részt venni.

A lehető legjobb minőségű teszteléshez kibéreltünk egy fotóstúdiót, külön világítást rendeltünk, és hozattunk tizet a legismertebb fotómodellek közül. Aztán felébredtünk, rájöttünk, hogy csak álmodunk, és nekiláttunk a munkának. Mivel ennyire eltér az e havi Szuperteszt résztvevőinek ára, nem lenne igazságos őket a szokásos módon összehasonlítani. Így az árkategóriákon belül a képélesség, a fehér-egyensúly, a fényesség és kontraszt, és a színegyensúly volt a döntő. Az ártól függetlenül elvártuk a használhatóságot, ezenkívül teszteltük a funkciókat, és persze az ár / minőség arányt. Az ár növekedésével vizsgáltuk az extra funkciókat (például több vakumód), a színbeállításokat (fekete-fehér, barnított) és a megapixel-számot.

Mire ügyeljünk?

Minek járkálni, amikor közelíthetsz? Vásárláskor a következőkre érdemes odafigyelni...



Zoom lencse

Hacsak nem akarsz a milliós kategóriában vásárolni, a digitális kamerák lencséi nem cserélhetők, így azzal kell beérned, ami a gépen van. A digitális zoom-lehetőségeket itt érdemes figyelmen kívül hagyni, mivel ezek képminőség-romlással járnak.



Megapixel

A lehető legnagyobb megapixel-számot érdemes választani. Durva becsléssel a 2 megapixeles fényképezőgépek 1600x1200 pixeles felbontásra képesek, ami egy 25x20cm-es képhez minimálisan szükséges.



LCD panel

Bár az összes digitális fényképezőgép rendelkezik felső állapotkijelzővel, a legolcsóbb példányokon nincs hátsó LCD panel. Ez a kis színes képernyő ugyan irgalmatlan tempóban fogyasztja az elemeket, ám segítségével azonnal ellenőrizheted a készített fotók minőségét, és egyéb funkciókat is elérhetővé tesz.



Telep és memória

Vannak digitális kamerák, amelyek reggelire, ebédre és uzsonnára is elemeket esznek. Akár kapsz a géphez tápegységet, akár nem, érdemes újratölthető elemeket venni hozzá. A memóriák esetében a legokosabb a SmartMedia-hoz vagy Memory Stick-hez ragaszkodni.





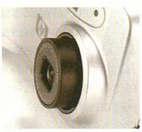
HP PHOTOSMART 612

100 000 Ft Hewlett-Packard

Hurrá, gondoltuk – egy vadonatúj kamera a minőségi termékek élő legendájától, a Hewlett-Packardtól. Azonban meglepetés ért, mikor kézbe vettük a Photosmart 612-t. A kivitelezés és forma egyaránt gyengécske.

Persze valóban olcsó a gép, de szégyen, hogy ez látszik is rajta. 100 000 forintért kapsz vakut, egy teljes funkciós LCD-panelt, és egy okos kis görgőt, amely a fényképezőgép hátulján található kiválasztó-gomb funkcióit is képes átvenni. Ez utóbbinak köszönhetően a menü-navigáció és a fotómódok váltása könnyedén megy. A zoom lencse csupán 2x-es, ami a 35mm-es kamerák 43-86-ának felel meg. Ugyan erre még alkalmazhatsz 2x-es digitális nagyítást, de ez nekünk már túl pixelesnek tűnt.

A színek minősége valamint az élesség jó, főleg ebben az árkategóriában, de az összhatást lerontja néhány hiányosság. Bár a gombokkal könnyen elérhetők a képminőségi-, vaku-, és időzített felvételi beállítások, más részletek kevésbé jól sikerültek. A motorizált zoom például kimondottan idegesítő: a késleltetés miatt ide-oda állítgattuk, míg sikerült megtalálnunk a megfelelő távolságot. A beépített 8Mb-os, CompactFlash kompatibilis kártya viszont kellemes meglepetés volt, és az USB2.0-s csatlakozónak köszönhetően a letöltési sebességek is kiválóak.



→Tények

Megapixel: 2.31
Maximális képméret: 1792x1200
Memóriatípus: Belső, plusz Compact Flash
Alapmemória: 8Mb belső
Optikai zoom: 2x
35mm-es zoom megfelelő: 43-86mm
Vaku üzemmódok: 4
Méretek: 127x69x53 mm
Súly: 227g
Web: www.hp.hu

PCFVélemény

↗ Nagyon egyszerű kezelőfelület, jó képminőség, USB2.0
↙ Pontatlan zoom, túl nagy méret

„Az árhoz képest jó a képminőség, de a gombok tapintása kissé kellemetlen." **59%**

KONICA E-MINI

32 000 Ft Konica

A teszt legkisebb, legkönnyebb és legolcsóbb gépe, a Konica csak 60g és 32 000 forint. Használata egyszerűbb már nem is lehetne: nem kell kínlódni a zoommal, a fókusszal, a vaku ki-bekapcsolásával, valamint a fotók megnézésésre szolgáló hátsó LCD-panel is hiányzik.

A két AAA-elemmel (amelyek nincsenek benne az árban) működő e-mini fókusz nélküli, széles látószögű lencsét használ, amely nagyjából a hagyományos 40mm-es lencsék megfelelője. A 8Mb-os beépített memória (amelyet nem cserélhetsz nagyobbra) a két fotómóddal 640x480-as felbontásban 26 képet, 320x200-ban 99-et képes eltárolni. Az árkategóriában meglepő, hogy folyamatos fotómódban akár AVI-klipeket is rögzíthetsz. Ugyanezt figyelembe véve a képminőség nem rossz, külső terepen éles, élethű színeket kapunk. A kamera belső, sötétebb helyeken már nem teljesít ilyen jól, főleg, mivel nincs vaku, bár van egy 50Hz-60Hz kapcsoló, amellyel a fluoreszkáló fények vibráló hatását csökkenthetjük a képeken. Az egyetlen komoly probléma az, hogy az egyes fotókat nem lehet törölni, csak mindet egyszerre. És ez könnyen megtörténhet, ha netán kikapcsolod a gépet – ennek megvan az a, hm, meglepő hatása, hogy a képek eltűnnek a memóriából.



→Tények

Megapixel: 0.3
Maximális képméret: 640x480
Memóriatípus: Belső
Alapmemória: 8Mb
Optikai zoom: nincs
35mm-es zoom megfelelő: 40mm
Vaku üzemmódok: nincs
Méretek: 60x94x23 mm
Súly: 60g
Web: www.konica.co.uk

PCFVélemény

↗ Egyszerű, zökkenőmentes használat, külső terepekhez jó
↙ Funkcióhiány, túl könnyű véletlenül letörölni a képeket.

„Az e-mini fantasztikusan kicsi, használata hihetetlenül egyszerű, de nincs vaku, zoom, és LCD panel." **62%**





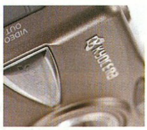
KYOCERA FINECAM S3

220 000 Ft Kyocera

A Kyocera legújabb terméke, az S3, igazi ritkaság: a nehézsúlyúak képességét sűrítette be lehetetlenül kis helyre. Hozzá képest az átlagos mobiltelefonok hatalmasnak tűnnek, és mivel gond nélkül belefér bármely zsebbe, nem kell nélkülöznöd, ha elmész otthonról. A Kyocera öröksége is igényes, hiszen a cégé a Yashica, akik már régi résztvevői a fotópiacnak. Így biztos lehetsz benne, hogy a lencse első osztályú minőség, bár a 2x-es zoom kissé visszahúzza.

A méret ellenére a zársebesség akár a másodperc 1/2000 része is lehet, így a leggyorsabb mozdulatokat is képes leszel rögzíteni. A fehér-egyensúly módok sokasága biztosítja, hogy a megvilágítástól és vakuhasználattól függetlenül optimális eredményt érhess el. A fejlettebb funkciókra jó példa a fénymérési mód beállítása – itt megadhatod, hogy miként értékelje ki a gép a világítást; emellett választhatsz a kézi és automata fókusz között is.

A 3.34 megapixel 2048x1536-os maximális képfelbontást tesz lehetővé, amely ideális a színes A4-es nyomtatáshoz. A csomagban kapott 16Mb-os kártyára ugyan csak hét maximális felbontású fotó fér Superfine módban, és a kamera MultiMedia memóriakártyája korántsem olyan elterjedt, mint a CompactFlash vagy a SmartMedia.



→Tények

Megapixel: 3.34
Maximális képméret: 2048x1536
Memóriatípus: MultiMedia Card
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 2x
35mm-es zoom megfelelő: 38-76mm
Vaku üzemmódok: 5
Méretek: 87x55x30 mm
Súly: 165g
Web: www.kyocera.co.uk

PCFVélemény

↗ Apró, kiváló minőség, jár hozzá tápegység
↙ Bonyolult menü, a MultiMedia kártyák nem elterjedtek

„Ezért az árért nem túl sok a 3.34 megapixel, de ha szeretnél jó minőséget kis méretben, tökéletes." **84%**

MINOLTA DIMAGE 7

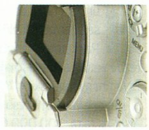
400 000 Ft Minolta

A kettővel ezelőtti számban tesztelt Nikon Coolpix 5000 sem képes háttérbe szorítani a Dimage7-t, amely árkategóriájának egyik legkiválóbb darabja. Talán fura a külseje, mindez az extravagancia azonban nem öncélú: amellett, hogy minden gomb és kapcsoló pont ott van, ahol kell – a két kéz ujjai alá tervezve – néhány okos extra funkció is helyet kapott.

A teljesen elektronikus kereső 90 fokban felhajlítható, így minden pozícióban a megfelelő szögből szemlélheted a képet, azonkívül a kamera érzékeli, mikor használod a panelt és a hagyományos keresőt, és ez alapján vált közöttük. Ha csupán az egyikkel dolgozol, letilthatod az automatikus váltást.

A többi digitális kamerától eltérően a zoom lencsét kézzel kell állítanod. Ez úgy tűnhet, egy lépés a rossz irányba, de így sokkal pontosabban és gyorsabban elérheted a kívánt eredményt. A lencse is kiváló, 28-200 mm-nek megfelelő közelítést kínál; a két véglet használatával nagy különbséget érhetsz el akár azonos helyről fényképezve is.

A programozott beállítási módok és a zársebesség szoftveres állítása mellett akár teljes kézi vezérlésre is átállhatsz: a Focus rendelkezik auto és manual (kézi) beállítással is. Az egyetlen hátulütő az ár, de mivel hamarosan jön a Dimage7i, csak várni kell, és legalább egy százast zuhanni fog.



→Tények

Megapixel: 5.2
Maximális képméret: 2568x1928
Memóriatípus: Compact Flash
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 7x
35mm-es zoom megfelelő: 28-200mm
Vaku üzemmódok: 4
Méretek: 117x91x113 mm
Súly: 505g
Web: www.minolta.co.uk

PCFVélemény

↗ 5.2 megapixel, 28-200mm optikai zoom, számos funkció
↙ Drága

„Tele extrákkal és csúcsminőségű alkatrészekkel – megéri várni a 7i-re, amíg lejjebb viszi az árát." **92%**



A mai menü

A jó menürendszer elengedhetetlen a beállítások zökkenőmentes módosításához.

Ha kézi-vezérlésre kell kapcsolnod (vagy akár a zársebességet módosítanod) hogy a mozgás-elmosás vagy a mélység értékeit átállíthasd, nem árt, ha ezt képes vagy gyorsan megtenni, mielőtt elmúlna a lehetőség a fotózásra. A jó minőségű digitális kamerák kezelése kényelmes és az LCD képernyő átlátható és gyorsan kezelhető menürendszert kínál. Sajnos az alapvető opciókat gyakran nehezen elérhető helyre teszik, amit nem csak problémás kezelni, de valószínűleg elfelejted, hol is van, mikor szükséged lenne rá. Egy jó kezelőfelület jelentheti a különbséget a kihasznált és elmulasztott alkalom között.



Vakuk

Talán nem tűnnek nagynak, de a mondás is úgy tartja: kicsi a bors...

Az olcsóbb digitális fényképezőgépek csupán kétállású vakukat tartalmaznak: ezeknek kikapcsolt és bekapcsolt állapota létezik. Néhány egyáltalán nem is tartalmaz vakut, így az éjszakai vagy belsőtéri fotózás ezekkel egyből kilőve. Ahogyan haladsz felfele az árban, egyre több lehetőséged adódik a beállításra. Először is, itt a piros-szem-csökkentés, amely azzal csökkenti a piros szemek valószínűségét, hogy a kép ellövése előtt villódzó fénnyel húzza össze a fotóalanyok pupilláit (vagy okoz náluk epilepsziás rohamot). Azután ott a lassúvaku, amely tökéletes, ha a fotóalanyt ki akarod emelni, viszont azt szeretnéd, hogy a háttér sötétben maradjon – ez ideális a kinti esti felvételekhez vagy a városi fények elkapásához. Az értékelések melletti Adatok hasábon megtalálod az egyes gépek vakumódjainak számát.



OLYMPUS C-4040Z

260 000 Ft Olympus

Az Olympus a nevéhez híven újra minőségben és egyszerűségben egyaránt elöl járó digitális fényképezőgépet készített. A C-4040Z egy 4 megapixeles kamera, amelynek maximális képmérete 2272x1704 – ezt már csak a Minolta Dimage 7 múlja fölül, ami a Szuperteszt legdrágább gépe. Ami azonban tényleg lenyűgöző, az a döbbenetes képminőség – az Olympus-szal készített képek hihetetlenül élesek, élénk és mégis valósághű színekkel, tökéletes világossággal és kontraszttal; a sötét és világos részek részletei is egyaránt kifogástalanok.

A kamera használata az automatikus programmódokkal akár a céloz és fényképez egyszerűségéig is eljuthat. Akik többre vágynak, állíthatják a zársebességet, és a kézi üzemmódokkal kihozhatod magadból a maximumot. A fehéregyensúly beállítások széles skálája mesterséges és természetes fényben is képes a legtöbbet kihozni a lencséből, amelynek F1.8-as besorolása miatt vakura szinte sosem lesz szükséged. A legtöbb esetben a belsőtéri felvételekhez megteszi a mesterséges megvilágítás is.

A tárcsák, gombok és kapcsolók elhelyezkedése és működtetése ösztönös bárkinek, aki már használt hagyományos fényképezőgépet. A másodlagos LCD panel a gép tetején lehetővé teszi, hogy energiatakarékosságból kikapcsold a teljes, színes LCD-t, amíg nincs rá tényleg szükséged.

A C-4040Z nem nehéz, de tömör és stabil kialakítású – szinte lehetetlen elrontani.



→Tények

Megapixel: 4.1
Maximális képméret: 2272x1704
Memóriatípus: SmartMedia
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom megfelelő: 34-112mm
Vaku üzemmódok: 7
Méretek: 110x76x70 mm
Súly: 320g
Web: www.olympus.co.uk

PCFVélemény

↗ Kiváló kialakítás, számos mód, lenyűgöző eredmények
↙ A hálózati adapter csak kiegészítőként kapható

„Kiváló kamera elég móddal és lehetőséggel ahhoz, hogy csúcsminőségű eredményeket kapj."

93%





PENTAX OPTIO 430

280 000 Ft Pentax

A Pentax, amely csak hajszálnyival nagyobb a Kyocera S3-nál, abszolút stílusos darab. Emellett ellentmondásos. 280 000 forintos árával és 4 megapixeles felbontásával elméletileg komoly eszköznek kéne lennie. Gyakorlatban ezzel szemben végtelenül egyszerű szerkezet. A gombok és tárcsák meglepően alacsony számát tekintve inkább azoknak ajánlott, akik a legkevesebb állítgatással a lehető legjobb minőséget szeretnék elérni. Az, hogy a laikus digitális fotósok vajon hajlandóak lesznek-e ennyit fizetni egy gépért, majd kiderül.

A Pentax egyaránt kínál automatikus és kézi fotómódokat, ezáltal kissé rugalmasabb a felhasználás, és ha elég mélyre merülsz a menürendszerben, rábukkanhatsz például a fehér-egyensúlyt szabályozó opciókra is. Technikailag a kamera kifogástalan, maximális zársebessége például 1/2000 másodperc, amely felveszi a versenyt a teszt leggyorsabb gépeivel is (Kyocera és Minolta).

A képminőség a Pentaxtól elvárhatóan jó, hiszen a cég már jóval legtöbbünk születése előtt is fényképezőgép-gyártással foglalkozott. A színek és az élesség kiváló és bár a 38-112mm-nek megfelelő zoom lencse talán nem mindenkinek teljesíti be a nagy-látószögű fotókról szőtt ábrándjait, de tökéletesen alkalmas portrék készítésére. Amellett, hogy nem kell a fotóalany arcába másznod, a kamera kis mérete sem zavaró.



→Tények

Megapixel: 4
Maximális képméret: 2240x1680
Memóriatípus: CompactFlash
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom megfelelő: 38-112mm
Vaku üzemmódok: 4
Méretek: 92x59x31 mm
Súly: 205g
Web: www.pentax.co.uk

SAMSUNG DIGIMAX 130

60 000 Ft Samsung

Az ultra-egyszerű és a valódi gépek közötti űrt betöltő 1.3 megapixeles kamera sok tekintetben bizonyít. Kezelése gyerekjáték és az 1280x960-as maximális felbontással 25x20cm-es képeket villámgyorsan készíthetsz vele, bár a 2-3 megapixeles darabok élessége nélkül.

Az egyszerűen kezelhető és átlátható tárcsák és gombok könnyű elérést biztosítanak az összes módhoz és funkcióhoz, bár ebben az árkategóriában nagyobb választékot is láttunk már. Például nincsen zoom-lencse, ehelyett a 42mm-esnek megfelelő rögzített lencsét kapsz, amely a kompakt kamerák általános tartozéka. Meglepő viszont, hogy ilyen olcsón tartozik a géphez LCD panel, amelyen a beállítások módosítása mellett az eddigi képeket is megnézheted.

A fotókat a 8Mb-os belső memóriában tárolja a gép, de akárcsak a HP PhotoSmart esetében, itt is bővítheted ezt CompactFlash kártyákkal legfeljebb 128Mb-ig, így a kamerát nyaralásra is elviheted. A 8Mb egyébként elég sok kép tárolására elég, ha hajlandó vagy 640x480-as felbontásra átállni.

A Digimax fő előnye a Konica e-minivel szemben a beépített vaku, amely pirosszem-csökkentési móddal is rendelkezik, így a kamera kint és bent egyaránt használható. A Samsung ismert alacsony árú, jó minőségű termékeiről, és a Digimax 130 sem kivétel ez alól. Ha valami gyorsra, olcsóra és könnyen használhatóra vágysz, ne keress tovább.



→Tények

Megapixel: 1.3
Maximális képméret: 1280x960
Memóriatípus: Belső, plusz CompactFlash
Alapmemória: 8Mb
Optikai zoom: Nincs
35mm-es zoom megfelelő: 42mm
Vaku üzemmódok: 3
Méretek: 67x105x48mm
Súly: 186g
Web: www.samsung electronics.co.uk

PCF Vélemény

↗ Kiváló képminőség, 4 megapixel, kompakt és egyszerű
↙ Túl egyszerű, ha szeretsz kísérletezni

„A minőség ötös, de ilyen árban több opciót vártunk volna." **72%**

PCF Vélemény

↗ Az LCD panel és a vaku plusznak számít az árkategóriában
↙ Csak 1.3 megapixel és nincs zoom lencse

„Ideális első digitális kamera azoknak, akik még csak most ismerkednek a digitális fotózással." **66%**



Gyorsabb letöltések

Nem árt, ha a képek kameráról PC-re töltése gyors.

Óvakodj a régi, soros kábeles digitális kameráktól. A lehetséges Windows XP kompatibilitási problémák mellett bizonyos, hogy a letöltési sebesség lassú lesz; olyannyira, hogy jobban jársz a hagyományos fotók egyórás előhívatásával. Az USB a megoldás, hiszen használatával nem percek, hanem csupán másodpercek kellenek a képek PC-re viteléhez. Másik lehetőség egy USB kártyaolvasó vásárlása, hiszen így csak kikapod a kártyát a fényképezőgépből, és már töltöd is át a képeket – külön hasznos, hogy ezalatt nem merülnek a kamera elemei. Már 10 000 forint körül kaphatsz egy ilyet; persze olyat érdemes beszerezni, amely kompatibilis a CompactFlash és a SmartMedia szabványokkal is.



Extra memória

A nagyobb megapixel-szám kevesebb tárolható fotót is jelent. Vegyél plusz memóriát.

Sok digitális kamera csupán 4 vagy 8Mb-os kártyával kapható. Az 1600x1200 felbontás fölötti jó minőségű módokban ezáltal a tárolható képek száma tíz alá csökken. Egy kis befektetéssel azonban sokkal nagyobb kapacitású kártyákhoz juthatsz: egy 64Mb-os SmartMedia vagy CompactFlash kártya már 10 000 forint körül a tied lehet. Ezekre nagyjából 100 jó minőségű kép fér; persze nem árt rögtön legalább kettőt venni, nehogy fölül kelljen írni már meglévő képeidet.



SONY CYBER-SHOT DSC-S85

280 000 Ft Sony

Az Olympushoz hasonlóan a Sony Cyber-Shot külseje a hagyományos fényképezőgépekére hajaz. A külső vaku csatlakozója a megszokott forma, bár a Minolta és Canon modellekkel ellentétben ez nem képes a gép világítási beállításainak használatára. A beépített vaku ennek ellenére tökéletesen alkalmas megvilágításra, valamint tartalmaz vörösszem-csökkentési lehetőségeket is.

A felső panel görgője azonnali elérést biztosít a programokhoz, a zársebességhez és a kézi világítás-beállítási módokhoz, és további opciókat találsz még a megvilágítás-kiegyenlítésre, valamint a trükkös fényviszonyokkor használatos AE-zár beállítására. Mindezek segítségével könnyen konfigurálható a gép a túlságosan is kontrasztos helyeken.

A menürendszer lehetne jobb is, de mivel szinte az összes funkció elérhető nyomógombokkal és tárcsákkal, ha sietsz, nem kell a menükkel bajlódnod. A kiváló Carl Zeiss lencse zoom értéke megegyezik a Canon kameráéval, tehát tökéletes nagy látószögű, és elég jó telefotók készítéséhez. Ennek 35mm-es megfelelője 34-102mm. A Kyocera-hoz, a Cannon-hoz, és a Pentaxhoz hasonlóan itt is kapsz tápegységet, így csökken az elemfogyasztás és újratöltési lehetőséget is kapsz.

Az egyetlen gond, hogy a Sony saját MemoryStick kártyájához ragaszkodik, így a külső kiegészítő kártyák vételekor nem sok lehetőséged van – a Sony kártyák ára pedig kétszerese a CompactFlash és SmartMedia kártyákénak.



→Tények

Megapixel: 4.10
Maximális képméret: 2272x1704
Memóriatípus: Sony Memory Stick
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom megfelelő: 34-102mm
Vaku üzemmódok: 4
Méretek: 117x71x113 mm
Súly: 352g
Web www.sony.co.uk

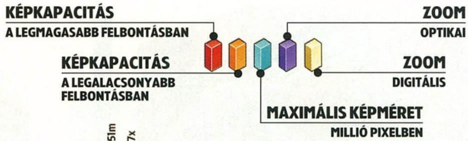
PCFVélemény

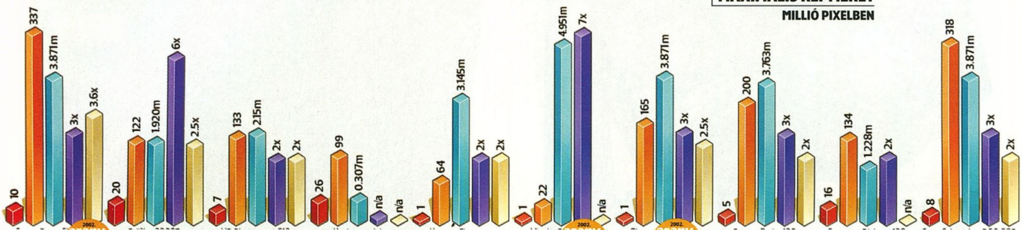
↗ MPEG filmek rögzítése, számos mód és funkció
↙ A Sony MemoryStick drága

„Könnyű kezelni, képminősége kiváló, és számos lehetőséget nyújt." **88%**

Oszlopos tagok

Melyik való csak hobbira? Melyik nyújt tökéletes minőséget?







CANON POWERSHOT G2	FUJIFILM 2800Z	HP PHOTOSMART 612	KONICA E-MINI	KYOCERA FINECAM S3	MINOLTA DIMAGE 7	OLYMPUS C-4040Z	PENTAX OPTIO 430	SAMSUNG DIGIMAX 130	SONY CYBER-SHOT DSC-S85
90%	68%	59%	62%	84%	92%	93%	72%	66%	88%

PCFVélemény

Ilyen széles választékkal (és ilyen nagy árkülönbségekkel) nehéz kiválasztani a győztest. Nekünk azért sikerült.

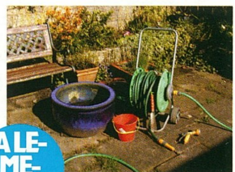


Ha gyors és könnyen kezelhető gépet akarsz, a Samsung Digimax neked való. A kategória felső határán tanyázó HP Photosmart zoom lencsével és USB2.0-s porttal kedveskedik, ha ez utóbbit támogatja a géped. A HP csupán kellemetlen tapintású gombjai miatt marad le a dobogó csúcsáról.

A középső árkategóriába lépve a Fujifilm 2800Z igazi trükktár, elektronikus keresőjével a legtöbbet kihozhatod a 6x-os optikai zoomból. Sajnos csak 2.1 megapixeles, ami épphogy elég A4-es képek nyomtatására. A Kyocera Finecam S3 ugyan 3.32 megapixeles, de 220 000 forintos árával nem olcsó. Az árkategória királya az Olympus C-4040Z – erről később bővebben.

A Canon, Pentax és a Sony kamera egyaránt 280 000 forintba kerül. A Pentax a legkisebb és legkönnyebben használható, itt azonban inkább a miniatürizáció, mint a funkciók kerül ilyen sokba. Bár a fotók minősége (a legtöbb esetben) van olyan, mint a másik kettő esetében, nem olyan rugalmas, mint azok. A Sony és a Canon kiváló kamerák, számos extra funkcióval. A Canon számunkra hagyományos CompactFlash kártyája és szabadon kihajtható LCD képernyője miatt volt szimpatikusabb.

Kétség sem férhet hozzá, hogy a Minolta Dimage 7 a teszt legjobb gépe. A 7x-es zoom lencse hihetetlen – ez a 35mm-es lencsék 28-200mm-ének megfelelője. Az egyetlen hátrány a 400 000 forintos árcédula, de a Dimage7i közeli megjelenésével ez 100 000 körüli zuhanásnak néz elébe. Mindent összevéve, ha csak egy olyan gépet kéne kiválasztanunk, amely kiváló minőséget, számos extra funkciót nyújt elérhető áron, választásunk az Olympus C-4040Z-re esne. **PCF**



A LE-ME-ZEN



KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN SZKENNEREK

HP PHOTOSMART 812

152 400 Ft + ÁFA Hewlett-Packard

A HP legújabb digitális fényképezőgépe olyan, mint a nő, akiről mindig is álmodtál. Okos és gyönyörű.

A HP PhotoSmart 812 a digitális fényképezőgépek abszolút élvonalát képviseli, meglepően kompakt, kicsi, elegáns kivitelben. Elsősorban olyan felhasználóknak szánják, akik könnyen kezelhető, felhasználóbarát készüléket szeretnének, ugyanakkor a design-t is fontosnak tartják. A kamera könnyedén integrálható különféle személyi informatikai eszközökkel, egyben sokféle lehetőséget kínál a média alkalmazások terén. A tervezőmérnökök gondoltak a jövőbeni bővítés lehetőségeire is, miközben a fényképezés minőségénél a lehető legmagasabbra helyezték a mércét.

Kapcsoltam

4 Megapixel felbontású érzékelője, valamint a háromszoros optikai és hétszeres digitális zoom segítségével olyan kiváló minőségű felvételek készítésére van lehetőség, amelyek még nagyobb méretben kinyomtatva is tűéles, fénykép minőségűek. HP Instant Share technológiájának segítségével a képek továbbítása gyerekjáték. Még a kamera memóriájában kijelölhetőek és egy USB kábel, illetve a HP PhotoSmart 8881 digitális kamera dokk segítségével direkt a megfelelő nyomtatóra, illetve bármilyen e-mail címre küldhetőek a felvételek. Lehetőség van a fényképezőgépet közvetlenül a nyomtatóra kapcsolni, így egyből a memóriakártyáról lehet kinyomtatni a képeket. A PhotoSmart 812 60 másodperces videofelvételek, illetve hanganyag rögzítésére is alkalmas. Ezek később akár az LCD képernyőn, illetve Audio/Video kábel segítségével a tévé képernyőjén is visszajátszhatóak, egyben lehetőség van az állóképek megjelenítésére is. Üzemeltetéséhez csupán két darab AA ceruzaelemre vagy egy kisméretű NiMH akkumulátorra van szükség. Ez utóbbi töltése a Photosmart 8881 dokkolóállomás segítségével a fényképezőgépen belül lehetséges.

Postamester

16Mb-os Secure Digital memóriakártyával rendelkezik, amelyen a különböző felbontású felvételeket, illetve a video- és hanganyagot tárolni tudja. Az e-mail beállítások segítségével már a gép memóriájában megadhatóak azok a címek, amelyekre el szeretnénk küldeni a kiválasztott fotókat. Ezeket a képeket a kamera az első USB-kábelen keresztül történő számítógépes csatlakoztatás alkalmával automatikusan továbbítja. A HP a PhotoSmart 812 tervezésekor végre gondolt a digitális fényképezőgépek egyik legnagyobb hátrányának kiküszöbölésére is. A gép a zárkioldó lenyomásának pillanatában automatikusan fotóz, nincs várakozási, bemelegedési idő, így az elszalasztott felvételek hamarosan a feledés homályába fognak merülni. A kezelési és beállítási opciók egyéb készülékektől eltérően nem a menün keresztül érhetőek el, hanem a főbb parancsok saját választógombbal rendelkeznek, amelyeket a ház tetején, a kioldó gomb körül helyeztek el. Az egyszerű, érthető, ikonszerű ábrázolásnak köszönhetően már első alkalommal könnyű lesz az eligazodás a PhotoSmart 812 kezelőfelületén. Az LCD segítségével azonnali megjelenítésre van lehetőség, ezen felül számos fontos információt megtudhatunk a felvételről (időjelző/felvételszámláló, a digitális zoom mértéke, vakubeállítás és fókuszálás).

A HP PhotoSmart 812 kategóriájának egyik legkompaktabb, legütőképesebb modellje, amely kezdő és haladó felhasználók számára is ideális választás. **PCF**

(x)



→Tények

Jellemzők: Közvetlen csatlakoztatási lehetőség nyomtatóra, felvételek küldés e-mailben az első USB kábelen történő csatlakoztatáskor, akkumulátor töltése HP Photosmart 8881 digitális kamera dokk segítségével
Felbontás: 4 megapixel
Web: www.hp.com

PCF Vélemény

↗ Használata egyszerű, kezdőknek tökéletes
↙ Lehetne nagyobb a memória

„Elsőrangú digitális fényképezőgép, igényes felhasználóknak." **90%**





A dokkolóállomás segítségével könnyen csatlakoztatható akár a számítógéphez, akár a nyomtatóhoz.

DV szerkesztő szoftver

Taníts néhány új trükköt Spielberg-nek saját filmjeiddel.

A mi generációnk a filmrajongóké, sőt, a legtöbbször mind úgy véljük, hogy sokkal jobbat is tudnánk csinálni, mint az a förtelem, amiről most jöttünk ki a moziból. Néhányunk számára a filmkészítés csupán az események rögzítésének szükséglete; hogy emlékeztessen az elmúlt nyaralásokra, vagy arra, mikor Pistike még csak négy éves volt. Persze semmi sem tarthat vissza attól, hogy nagyobb fába vágd a fejszéd.

A legnehezebb mindig a vágás, és legtöbben kénytelenek időrendi sorrendben rögzíteni, a kamerával vágni, vagy ami még rosszabb, beérni egy rakás összefüggéstelen jelenettel, ami a videó mellett porosodik majd. Nem kell azonban, hogy így legyen, és nem is lesz túl drága ezen változtatni. Mostani tesztünkben a megengedhető árú szerkesztőszoftverekre koncentráltunk – nyugodtan megtarthatod a házat és a kocsit.

Csupán valamilyen rögzítő-eszközre, egy kis kreativitásra, egy szerkesztőszoftverre, és jó adag türelemre lesz szükséged. Ezek után már csak a „Fények, kamerák, felvétel indul!" kiáltás választ el a következő sikerfilmtől.

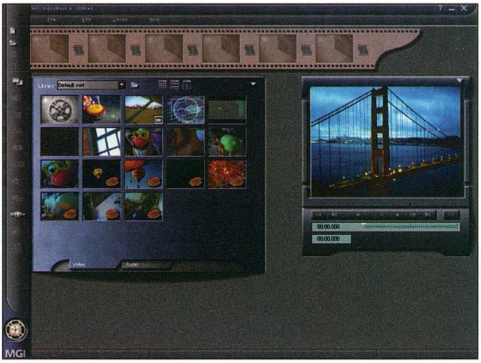
PCF

Hogyan tesztelünk?

Tesztelési módszereink megérettek az Oscar díjra.

Természetesen a legjobb módszer a szerkesztőprogramok értékelésére, ha csinálsz egy filmet, így egy digitális videokamera és néhány önjelölt filmsztár kíséretében elindultunk vidékre, hogy leforgassuk opuszunk első fejezetét. Miután rögzítettük az összes jelenetet, leültünk a PC elé, és kipróbáltuk, mennyire egyszerű különös produkciónkat mozifilmmé változtatni – egyes részeket kivágni, megváltoztatni a sorrendet, effekteket alkalmazni és hangsávot hozzáadni. A tesztelt programok mind a professzionális vágóeszközökből merítettek ihletet, így önmagunk ismétlése helyett a sajátosságokra fogunk koncentrálni.

PCF LABOR



Mielőtt nekiállnál vágni, a könyvtárban azonnal hozzáférhető az összes felvételed

DIGITAL STUDIO

Kb. 32 000 Ft Mindscape

Minden funkciót akarsz A-Z-ig? Akkor Digital Studio kell neked.

A Mindscape csomagjával az összes videózáshoz szükséges tartozékot megkapod. A filmszerkesztő szoftverek mellett a cég a filmes előkészületektől az utómunkákig minden feladatot ellátó programgyűjteményt nyújt: a csomagban az MGI *VideoWave 4SE*, a *PhotoSuite 4SE*, a Cakewalk *Pyro 1.5*, az NTI *CD Maker Plus v.5* és a PrintMaster *CD Label Creator* található.



Ahelyett, hogy neked kéne egyenként föltenni ezeket a szoftvereket, nem csak azt adhatod meg a menüből, hogy mit szeretnél telepíteni, hanem azt is, mikor; mindez egyszerű folyamat, és a dokumentáció mindent pontosan leír, így a kezdőknek sem kell kétségbe esniük...

Maga a szerkesztőszoftver az *MGI WaveStudio 4SE*, ahol a filmet jelenetek összerakásával készítheted el, ez pedig hagyományos egérhúzással történik. Ha a részek megfelelő sorrendben vannak, átmenet-effekteket alkalmazhatsz rajtuk. Ideális megoldás, ha a családi felvételeket szeretnéd rendbe szedni, azonban nem elég, ha komolyabb terveid vannak.

Persze a *VideoWave 4* csak egyike a csomagban szereplő programoknak, és a Mindscape mindent megtett, hogy egy komplett filmkészítő csomagot gyűjtsön össze egy dobozba. Ez hasznos, ha most ismerkedsz a kamerával, de professzionálisabb célra használhatatlan.

→Tények

Jellemzők: Otthoni felvételszerkesztés és utómunkálatok; fotórögzítés, módosítás, szerkesztés, rendezés; digitális hangrögzítés, keverés, rendszerezés, lejátszás; digitális fájlok CD-re írása, egyedi CD-borítókészítés

Minimum: PII-266, 64Mb, rögzítőeszköz

Ajánlott: 128Mb, videó percenként 1Gb szabad lemezhely

Web: www.mindscape.co.uk

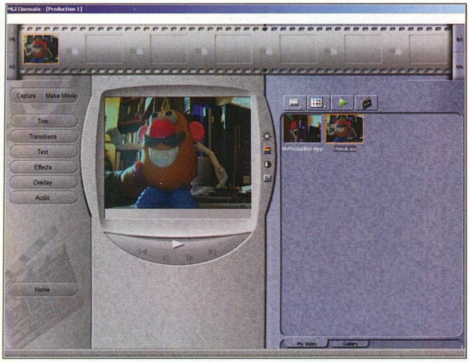
PCF Vélemény

↗ Használata egyszerű, kezdőknek tökéletes

↙ Hiányoznak a komolyabb eszközök

„Ha nem kísérletezni akarsz, elég nehéz lesz vele gyenge eredményt elérni."

75%



Az összes szerkesztőművelet elérhető egy könnyen használható kezelőfelületről

CINEMATIC

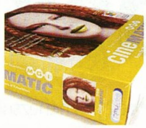
Kb. 20 000 Ft MGI

Az MGI bebizonyítja, hogy megkaphatod amit akarsz anélkül, hogy teljesen kiürítenéd a zsebed.

Hogy a *Cinematic* tesztünk legolcsóbb darabja, még nem jelenti azt, hogy a leggyengébb is. Sőt, távol áll attól. Egy remekül kialakított csomagról van szó, amely programindításkor két lehetőséget kínál fel. Az első gyakorlatilag mindent megcsinál helyetted a kezdő sablonoktól kezdve a szerkesztésig. Ha még nem foglalkoztál videózással, kiváló lehetőség, és pillanatok alatt összeállíthatod vele a végleges verziót. Mikor azonban az előre leprogramozott szöveg- és képeffektek kezdik elveszíteni szórakoztató voltukat, gyorsan megfeledkezel ezen opcióról.

A második részben hozhatod ki a maximumot a szoftverből, és itt szerkesztheted a rögzített anyagokat is. A *Digital Studio*-hoz hasonlóan a szerkesztési folyamatban a jeleneteket neked kell a megfelelő sorrendbe húzkodnod az egérrel. A kezelőfelület egyszerű, a laikusok számára pedig még lépésről-lépésre instrukciókat is mellékeltek. Maga a szerkesztés némileg kezelhetőbb, mint a *Digital Studio* esetében, hiszen menük közötti ide-oda kapkodás helyett egy képernyőről intézhetsz mindent.

A pénzedért olyan eszköztárat kapsz, amely az alapvető fogások elsajátítása mellett jó minőségű filmek készítésében is segít, legyen az családi felvétel vagy a következő nyári sikerfilm. A *Digital Studio*-hoz hasonlóan azonban ez sem alkalmas professzionális anyag előállítására.



->Tények

Jellemzők: Automata opció, export lehetőség számos formátumba, könnyen kezelhető felület
Minimum: PIII-500, 64Mb
Ajánlott: PIII-800, 128Mb
Web: www.roxio.de/english/

PCFVélemény

↗ Az automata opció megkönnyíti a dolgodat
↙ Az automata opció hamar unalmassá válik

„A *Cinematic* sokoldalú eszköz, kezdőknek és haladóknak egyaránt ajánlott." **85%**



Az effektek és címfeliratok hozzáadásához csupán húzd be egérrel a megfelelő képet

PINNACLE STUDIO DELUXE

Kb. 120 000 Ft Pinnacle

A Pinnacle újra bizonyít sokoldalú szoftverével.

Hamar rájössz majd, miért ez a legdrágább a három tesztelt programcsomag közül. Először is, a dobozban nem csupán a szoftvert találod meg. Másodszor is, a számtalan opció segítségével befolyásolhatod az időrendi sorrendet és nagyobb az irányításod a képek, a szöveg, és a hang fölött is.

Ha kinyitod a dobozt, az első, ami a szemedbe ötlik, a felvételek gépre viteléért felelős kártya, amelyet könnyedén a PC-hez csatlakoztathatsz. A szoftver telepítését követően lehetőséged nyílik egy részletes útmutató végigjárására, mielőtt egyáltalán hozzákezdenél a filmek szerkesztéséhez.

A *Cinematic*-hoz és a *Digital Studio*-hoz hasonlóan az átmenetek és állóképek létrehozása egyszerű, persze akár a hatalmas kelléktárból is kiválaszthatod őket. Két jelenet közé húzva az egérrel az ilyen típusú effektek egyszerűen alkalmazhatók. Ha ezzel megvagy, a filmet végignézheted időrendi sorrendben vagy jelenetenként, ami nagyon hasznos, ha hangsávot szeretnél alátenni. Mikor az exportálásra kerül a sor, a *Studio Deluxe* – akár a többi területen – túlszárnyalja versenytársait, és számos új ill. régi médiatípus áll rendelkezésedre.

A program ajánlható kezdőknek is, emellett rengeteg lehetőséget kínál, bár az összetettebb funkciók elsajátítása sok időbe kerül és az ára sem elhanyagolható szempont. A csomag igazi erőssége azonban a rögzítőkártya, aminek segítségével még az olyan régi médiákról is, mint a videoszalag, rögzíthetsz felvételeket.



->Tények

Jellemzők: rögzítő-kártya, időrend-szerkesztési lehetőség, hangszerkesztés, számos exportlehetőség
Minimum: PII-450, 128Mb
Ajánlott: PIII-800MHz, 256Mb
Web: www.pinnaclesys.com/start.asp

PCFVélemény

↗ Minden, amit csak kívánhatsz a minőségi amatőr filmezéshez
↙ Tesztünk legdrágább csomagja

„A *Pinnacle Studio Deluxe* egy komplett szerkesztőcsomag fejlett funkciókkal; mindez nem olcsó." **80%**



→Tények

Tárolókapacitás: 20Gb (333 órányi zene 128kbps kódolásban)
Támogatott formátumok: MP3, WAV, WMA
Elem élettartam: Egy elemkészlettel 11 óra; dupla készlettel 22 óra
Memória: 16Mb DRAM buffer (max. 7 perces rázkódásvédelem)
Csatlakozó: USB, FireWire, IR
Méret: 123x130x35 mm
Tömeg: 289 g elem nélkül
Frekvenciamenet: 20Hz-20kHz
Web: www.europe.creative.com

2002. arany-érem PCFormat július

NOMAD JUKEBOX 3

Kb. 140 000 Ft Creative

Ne is halljunk többet arról az iPodnak nevezett képtelenségről – az MP3 nehézsúlyú bajnoka új, karcsú külsővel tér vissza.

Minél nagyobb egy cég annál kevésbé hajlandó tudomást venni a konkurencia ténykedéséről. Akár színtiszta eszetlenség, akár a változástól való rettegés az ok, tény, hogy a Creative makacsul ragaszkodik a bevált külsőhöz. Az iPoddal az Apple megvadult farkast engedett az abszolút védtelen bárányok közé, és most a Crative új Jukeboxára vár a feladat, hogy a PC számára visszahódítsa a digitális zene legsikkesebb tárolójának járó megtisztelő címet.

Nyuszt se adja fel

A lejátszó az iPodtól eltérően nem a miniatürizálás csodája, viszont nincs is olyan érzésünk, hogy egy nyusztot rejtegetünk a zsebünkben mint az előző verziónál. A NOMAD mérete kb. 2/3-a a pufók elődének, és elég könnyű ahhoz, hogy fenntartások nélkül nevezhessük hordozhatónak. A legnagyszerűbb újításnak mégis az alaposan feljavított kezelőfelület számít – a Jukebox oldalán elhelyezett tekerőgomb jelentősen leegyszerűsíti a navigálást a kiterjedt menürendszerben, a hangerőt pedig egy kétállású kapcsolóval szabályozhatjuk. Okos konstrukció, és ugyanez a mellékelt Creative szoftverekről is elmondható.

A FireWire csatlakozó beépítését az Apple terméke felé tett gesztusnak értelmezhetjük; egy átlagos MP3 fájl felmásolása ezen a módon nagyjából egy másodpercet vesz igénybe. Szerencsére az USB port sem hiányzik, tehát a gépünknek nem kell feltétlenül IEEE 1394-es kapuval rendelkeznie.

A hatalmas, 20Gb-os tárolókapacitás ellenére a Jukebox a külsőt és hordozhatóságot tekintve mindent összevetve nem ér fel az iPod magasságaiba. Mégis megállja a helyét, ugyanis jóval több egy egyszerű hordozható lejátszónál. A 98dB-es jel/zaj arányú visszajátszásra való áttérésnek köszönhetően a hangminőség egyszerűen lehengerlő. A NOMAD ezen kívül optikai és analóg bemenetekkel is rendelkezik – ez bármilyen hang felvételét lehetővé teszi, amelyet a készülék azonnal MP3 formátumba alakít.

Minden újságíró álma

A kis készülékkel gond nélkül készíthetünk több óra hosszúságú felvételeket is. A dupla kimenet miatt a gép a surround hangzást is biztosít (ezt a beépített EAX effektek tovább erősítik), miközben a Smart Volume Management automatikusan lecsökkenti a hangerőt a zajos részeknél ha nem akarjuk őrületbe kergetni a családot. A némileg túlméretezett háznak van egy előnye is: az extra elemfoglalat, amellyel megközelítőleg 22 órára növelhetjük az üzemidőt, ez pedig jóval felette van az előd legendásan gyenge, 3 órás teljesítményének.
A Jukebox 3 nem a legjobb választás, méreteit tekintve, viszont a minőségi hifi berendezések között is megállja a helyét. **PCF**

PCFVélemény

↗ Fantasztikus minőség, néhány újítás
↙ Mindenképpen kisebbnek kellene lennie

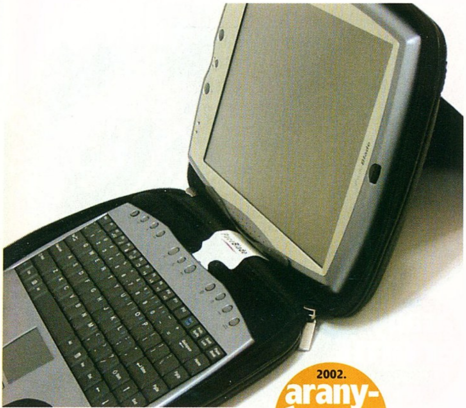
„Hatalmas fejlődés az elődjéhez képest – viszont nem annyira dizájnos, mint az iPod." **90%**

EAXsztázis

A Creative hosszú ideje büszkélkedik szabadalmaztatott audióeffektjeivel. Vajon miért olyan különlegesek?



Az EAX a Sound Blaster Live! sorozatban jelent meg először, még mielőtt az MP3 napjaink hihetetlenül elterjedt kalózformátumává vált volna, és a Creative legújabb termékeiben (például az Extigy-ben és a NOMAD 3-ban) is megtalálható – nem rossz teljesítmény egy olyan dologtól, ami egyszerűen csak visszhangosabbá teszi a zenét. A technológia a Jukebox termékekben mutatta meg igazi hasznát – az átlagos mintavételezésű MP3-ak hajlamosak tompa hangzást produkálni, főleg ha tisztességes erősítőn és hangfalakon játsszuk le őket. A Jukebox képes a sztereó hangzás „kiszélesítésére", miközben az EAX effekteknek köszönhetően a számok úgy hangozhatnak, mintha egy stadionban vagy akár egy szennyvízelvezető alagútban lennénk.





2002. arany-érem PCFormat július

PACEBOOK

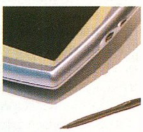
Kb. 711 000 Ft PaceBlade

Az első Tablet PC érintésérzékeny képernyővel, cerkával és vezeték nélküli billentyűzettel.

Bár a Microsoft már két éve erőlteti az érintőképernyős, ClearType-pal és kézírásfelismeréssel felszerelt Tablet PC koncepcióját, a Compaq és az Acer pedig el is dicsekedett néhány bemutató példánnyal, az üzletekben még mindig nem vehetünk ilyen gépeket. A PaceBlade PaceBookja a következő nagy dobás: az LCD panelt írótáblaként használhatjuk, felállíthatjuk az íróasztalon és a gépeléshez bevethetjük a vezeték nélküli billentyűzetet, vagy becsúsztathatjuk a keretbe és átalakíthatjuk hagyományos notebookká. A kép 90°-os elforgatásához mindössze egy gombnyomás szükséges. A gépen Windows XP fut, amíg azonban nem jön ki a Tablet PC Edition mindenképpen szükség van az *Office XP*-re is ahhoz, hogy a rajzolás, a kézírás- és hangfelismerés zavartalanul működjön együtt a cerkával és a headsetttel.

A PaceBook nem kerül sokkal többe egy notebooknál, ugyanis nem kifejezetten erős – a 600MHz-es processzor azonban így is elég a hangfelismeréshez és a legtöbb alkalmazáshoz. A CPU-hoz hasonlóan a 3D-s megjelenítésért felelős szekció kiválasztásánál is az energiatakarékosság volt a lényeg a teljesítmény helyett: 12 fps 24 bites színmélység mellett nem nevezhető a játékosok álmának.

A hardver túlnyomórészt azonos a Microsoft Table PC-jével. A képernyőre gyakorlatilag bármivel írhatunk: a cerkával (a mérete állítható), az ujjunkkal vagy akár egy tollal is. Bár a valódi munkához még mindig szükség van a billentyűzetre, jelenleg azonban nem kapható ennél rugalmasabb PC. **PCF**



→Tények

Processzor: Transmeta Crusoe 5600 600MHz
Memória: 128Mb-640Mb (a tesztelt gépben 256Mb volt)
Meghajtók: 20Gb merevlemez (kivehető), külső FireWire DVD-ROM
OS: Win XP Home Edition
Képernyő: 12.1 XGA
Portok: 2 x USB, mikrofon és audio out jack, beépített mikrofon és hangszórók, VGA port (adapterrel), consumer IR infravörös billentyűzet csatlakozás, belső 56K modem, 10/100Mbps Ethernet, 4-tűs IEEE 1394 egyenáram kimenet vagy külső meghajtó, 1 x PC Card
Tartozékok: Zajcsökkentő headset, infravörös billentyűzet, cerka
Méret: 24.7x33x2.9 cm
Tömeg: 1.8kg (adapterrel és a külső meghajtókkal 3.8kg)
Garancia: Egy év, gyártónál érvényesíthető
Web: www.compconnect.com

PCFVélemény

↗ Pehelysúlyú, elforgatható kép, gyors DVD meghajtó
↙ Csak consumer IR a billentyűzethez, nem szabványos USB

„Jól megtervezett, stílusos és rugalmas – az első PC, amellyel tényleg bárhol dolgozhatunk." **90%**

ACULASER C1000

Kb. 360 000 Ft Epson

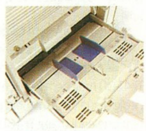
Szereztünk egy nyomtatót, de el kellett távolítani az asztalt. A PCFormat felhőkarcolójának három emeletével együtt...

Ez egy nagy printer. Nagyon nagy. Darth Vader csillagrombolóinak méreteivel vetekszik. Az irodánk ajtajától nincs messze a tesztlabor, de mialatt odáig hurcoltuk majdnem leszakadtak az ujjaink és a magyar nyelvben létező káromkodások közül is elég sokat sikerült felidézni.

A szokatlan méret oka az, hogy az Aculaser C1000-t nem hobbifelhasználóknak szánják, hanem kisvállalkozásoknak és cégeknek, amelyek az átlagos tintasugaras printerekénél jóval nagyobb teljesítményt igényelnek. A készülék percenként 20 fekete-fehér vagy 5 színes oldalt készít el, legalábbis elméletben – a gyakorlat ennél kevesebbet mutatott, bár ezt részben az is okozhatta, hogy nem kapcsoltuk be az irodai hálózatba, hanem USB kábellel kötöttük rá az egyik gépre. A zaj miatt az előbbi megoldást javasoljuk, ugyanis ha dolgozni is szeretnénk mindenképpen érdemes egy különálló szobába száműzni.

A fekete-fehér képek gyönyörűen sikerültek – az Aculaser C1000 kitűnően imitálja a 2400dpi-t (a valós érték 600dpi), a színes nyomatok ugyanakkor korántsem lettek ilyen szépek. Ez azonban egyébként is csak hab a tortán – reálisan szemlélve a dolgokat ezt a printert úgyis csak nagy volumenű fekete-fehér nyomtatásra fogjuk használni; erre a feladatra viszont ideális 500 lapos tálcájával és kb. 35000 oldalas havi terhelhetőségével.

Mindez alaposan meghaladja az egyéni felhasználók igényeit, az alacsony költségigényű irodai nyomtatók piacán azonban korrekt teljesítménynek számít. Távolról sem a legjobb, az árát viszont kétségtelenül megéri. **PCF**



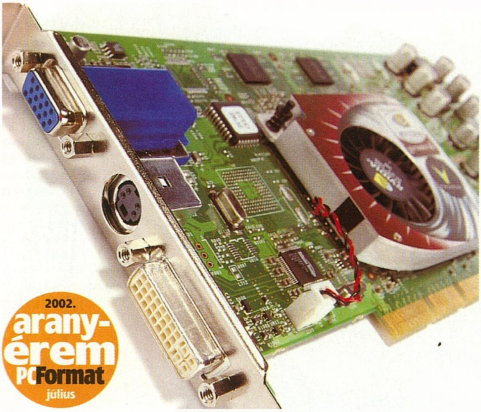
→Tények

Jellemzők: 600dpi 2400dpi-s teljesítménnyel, 35000 oldal/hó terhelhetőség, 150 lapos többcélú tálca (500 lap befogadóképesség), 2,5 perces bemelegedési idő, opcionális nyomtatószerver lehetőség
Méret: 511x463x559 mm
Tömeg: Tartozékok nélkül 39 kg, tartozékokkal 45 kg
Web: www.epson.com

PCFVélemény

↗ Jó alsó- / középkategóriás nyomtató kisvállalatoknak
↙ Zajos, nagy, nehéz és macerás

„Jó választás lehet ha a takarékosság a fontos, viszont nagy helyet foglal." **78%**



XTASY GEFORCE4 TI 4400

Kb. 110 000 Ft Visiontek

Méghogy az nVIDIA nem kínál választási lehetőséget?

Az nVIDIA nem elégedett meg egy GeForce4 típus piacra dobásával – rögtön hat változatot hoztak ki. Nos, a helyzet azért nem egészen ez: a Ti 4200 még nem került a boltokba, az MX sorozatot pedig eszünkbe sem jutna játékhoz használni. Marad az embertelenül drága Ti 4600 és a sokkal ésszerűbb áron kínált Ti 4400.

Az Xtasy az utóbbira épül, és Visiontek többi kártyájához hasonlóan nem tér el sokban az nVIDIA referenciaarchitektúrájától. 128Mb 550MHz-en futó DDR memória ül rajta büszkén egy 275MHz-en száguldó chip és egy elegáns hűtőventillátor társaságában. A hátulján a megszokott VGA port mellett egy S-Video (TV és hasonlók), valamint egy, a lapos monitorokhoz használható DVI kimenetet találunk – a GeForce4 chipek ugyanis támogatják a több monitoros megjelenítést. Miénk lesz ezen kívül a GeForce4 összes csodálatos tulajdonsága: a pixel és vertex shaderek, a Lightspeed Memory Architecture, a kis teljesítményeséssel megvalósított teljes képernyős anti-aliasing stb. A részletekért lapozd fel az előző szám GeForce4 összefoglalóját.

Amelyből az is kiderül, hogy az Xtasy gyors. Iszonyúan gyors. Sokkal gyorsabb a GeForce3-nál, és az abszolút csúcsmodell Ti 4600 mögött sem marad el sokkal. Viszont a zászlóshajótól eltérően nem kell eladni valamelyik végtagunkat a szervkereskedőknek ha venni akarunk egyet; az ár/érték arány fantasztikus, és könnyen lehet, hogy ez a sorozat legjobb vétele (hacsak a 4200 nem áll elő valamilyen különlegességgel). **PCF**



→Tények

Chip: nVIDIA GeForce4 Ti 4400
Mag órajele: 275MHz
Memória órajele: 550MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
Memória sávszélessége: 8,8Gb/sec
RAMDAC: 350MHz
Maximális felbontás: 2048x1536 75Hz-en
Portok: DVI és S-VHS
Web: www.visiontek.com

PCFVélemény

↗ Nem sokkal lassabb a Ti4600-nál, de sokkal olcsóbb
↙ Bivalyerős rendszer kell ha rendesen ki akarod hajtani

„Csodás tulajdonságok és sebesség a lehető legjobb áron." **91%**



3D BLASTER 4 TITANIUM 4400

Kb. 112 000 Ft Creative

Vajon mindenképpen GeForce4 Ti 4600-at kell venni?

Ha éppen az ideális GeForce4-es kártya kiválasztásának kellemes dilemmájával foglalkozol íme a Creative legújabb ajánlata – csak hogy még nehezebb legyen a feladat. Az ínycsiklandozó 128Mb-nyi DDR memória mellett programozható pixel és vertek shaderek, Z occlusion cullinggal megbolondított villámgyors Lightspeed Memory Architecture II és Accuview élsimítás szerepelnek az étlapon. Vagyis pontosan azok a dolgok, amelyek annyira kívánatossá teszik a Ti 4600-at. Csak a 300MHz-es órajel hiányzik – no és a vérfagyasztó árcédula.

A Creative kártyáját a nagy testvérrel, vagyis a Visiontek GeForce4 Ti 4600-assal vetettük össze 256Mb RAM-mal szerelt, Window XP-t futtató, 2.4GHz-es Pentium 4-es tesztgépünkön. A tesztekhez egyrészt a *Quake III Demo1*-et használtuk 1024x768-as felbontásban 32 bites színmélység mellett mindent maximumra állítva, másrészt a *3D Mark 2001 Second Edition-t* 1024x768-ban two-sample élsimítással/élsimítás nélkül.

Az eredmény figyelemre méltó: *Quake III*:246,3; *3DMark*:10267; *3DMark* two-sample AA:8330. A Ti 4600 megfelelő eredményeivel összehasonlítva (258,3, 10846 és 9069) kiderül, hogy szinte alig van különbség a kettő között.

Az árcédulán szereplő számok között viszont igencsak jelentős a különbség. Nem ez a létező legolcsóbb 4400-as, viszont mivel a 4600-as ára jelenleg a csillagos ég környékén mozog (140-160e Ft), a jóval olcsóbb 3D Blaster Ti 4400 kitűnő vételnek számít. **PCF**



→Tények

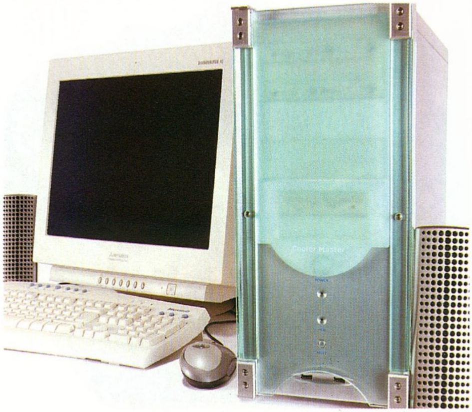
Chip: nVIDIA GeForce4 Ti 4400
Mag órajele: 275MHz
Memória órajele: 550MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
Memória sávszélessége: 8,8Gb/sec
RAMDAC: Duál 350MHz
Maximális felbontás: 2048 x 1536 74Hz-en
Portok: VGA, DVI és TV-out
Web: www.europe.creative.com

PCFVélemény

↗ Full extrás GeForce4
↙ Mégsem ez a leggyorsabb

„Nagyon gyors, extrákkal megpakolt 3D-s kártya – és a tudásához képest még az ára is elviselhető." **90%**





AGENDA SI AMD 1.2 GHZ

Kb. 446 000 Ft Rock Direct

Vajon mit főzött ki a Rock? Bármi is volt, irtózatosan büdös.

Bár felületes emberek gyakran sorolják őket ugyanabba a tág kategóriába, a hordozható és az asztali gépek korántsem hasonlítanak egymásra annyira, mint hinnénk. Ha valaki még sohasem volt abban a helyzetben, hogy egy laptoppal kelljen birkóznia megbocsátható módon hiheti azt, hogy homályos képernyővel megkoronázott gyengécske PC-ről van szó, a helyzet azonban korántsem ilyen egyszerű. A leglényegesebb a felépítés: egy jól megtervezett laptop sokkal több lehet az alkatrészei összegénél, miközben egy rosszul elhelyezett ventillátor vagy egy kényelmetlenül kiálló rész teljesen elronthatja az összképet. Lásd: Agenda.

Az Agenda belseje alapvetően erős rendszert rejt: izmos, 1.2 GHz-es Athlon 4 processzor és 16Mb-os S3 videoszekció dolgozik benne, amelyen alacsony szintre állítva a *Jedi Knight II* is elfut. Kialakítását akár stílusosnak is nevezhetnénk, ha nem lenne hajlamos a túlmelegedésre: általában annyira, hogy már kellemetlen hozzáérni a házhoz. A legidegesítőbb mégis az, hogy amikor CD vagy DVD lemezt rakunk bele tisztán érződik ahogy a Rock gépe elkezdi megsütni a korongot.

Mindezek tetejébe az Agenda a legnehezebb laptop amivel valaha is megterheltük gyenge térdünket – márpedig a túlméretezett súly és a hűtési problémák miatt majdhogynem alkalmatlanná válik hordozható gépnek. **PCF**



→Tények

CPU: 1.2GHz Athlon 4
Memória: 384Mb
Merevlemez: 20Gb
Kijelző: 14 colos TFT
Meghajtók: FDD, DVD-ROM
Videó: 16Mb-os S3 alaplapi Direct3D chip Svideo-out porttal
OS: Windows XP Home
Akkumulátor teljesítmény: Kb. két óra
Web: www.rockdirect.com

PCFVélemény

↗ Szép, gyors, jó akkumulátorkapacitás
↙ Túlmelegszik, nagyon nehéz

„Papíron csodálatos konfiguráció, néhány súlyos hiba viszont alaposan lerontja az összképet." **48%**

GAMESTATION OC

Kb. 776 000 Ft TGC Solutions

Tényleg ez a totális csúcs a sebességéhes gamereknek?

Néhány ember számára az élet csak csúcssebességen pörögve élvezetes. Miért elégednének meg az első osztályú alkatrészekkel, ha túl is lehet húzni őket azt kockáztatva, hogy a PC-ből olvadt szürke műanyaghulladék lesz? Mindig lesznek olyanok, aki gyors, gyorsabb és még gyorsabb gépre vágynak, gyakran kizárólag azért, hogy a *3DMark* eredményekkel dicsekedjenek az IRC-n, hogy aztán egyedül bújjanak üres, hideg ágyukba és lassan álomba zokogják magukat.

A Gamestation OC az igazi játékőrültek valóra vált álma szeretne lenni. Csúcskategóriához közeli alkatrészek (2000+-ra felpörgetett Athlon XP 1800+, GeForce4 Ti 4400, Audigy PCI) kerültek a kiemelkedően jól hűtött házba, a megjelenítésről pedig egy csodás Diamondtron monitor gondoskodik – a készítőknek ezután már csak egy feladata maradt: ész nélkül túlhúzni az egészet. A különleges jótállás az overclockolásra is kiterjed. Az eredmény figyelemre méltó – a *Quake III* demó 1024x768-ban 237 fps értéket produkál, amivel egy hajszállal még tesztlaborunk büszkeségét, a GeForce Ti 4600-zal szerelt 2.4GHz-es P4-et is megelőzi. A *3DMark 2001 SE* alapbeállításon 9252 pontot adott, ami a labor PC-jének eredményénél (11058) kicsivel kevesebb ugyan, de még így is elég izmos.

Némelyik alkatrész azért jobb is lehetne – 512Mb RAM nem ártott volna, mint ahogy egy 5.1-es hangszórókészlet sem, amely a maximumot hozta volna ki az Audigy-ből. A nem túl felhasználóbarát ár persze így még magasabb lenne, de a rendszer teljesítménye így emelkedhetne igazán a felhők fölé. **PCF**



→Tények

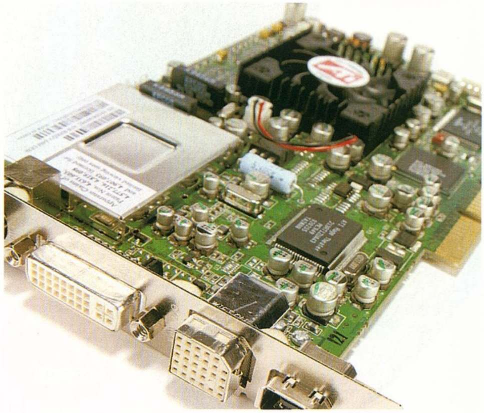
Hardver:
AMD Athlon XP 1800+ CPU, 256Mb PC2700 CL2.5 DDR RAM, Soltek SL-DRV5 alaplap, 120Gb merevlemez, GeForce4 Ti 4400, 16X DVD-ROM, 24/10/40 CD-RW, Sound Blaster Audigy Player, 56K modem, 10/100 NIC, Mitsubishi 19-inch Diamondtron flat monitor, 400W PSU, CoolerMaster STC-210 alumínium ház, Logitech Mouseman Dual Optical egér, TDK XS-iV 60W hangfal
Szoftver: *Win XP Home, Ahead Nero Burning-ROM*
Web: www.tcg-solutions.co.uk

PCFVélemény

↗ Elképesztő sebesség, szép, garancia
↙ Hajlamos túlmelegedni, jobb hangszóra van szükség

„Kinézetre is lenyűgöző PC, amely bebizonyítja, hogy a túlhúzásnak igenis van értelme." **80%**





SAMSUNG SCX-1150F ALL-IN-ONE

Kb. 120 000 Ft Samsung

Újabb nap, újabb megjegyezhetetlen terméknév.

Ha megpróbáljuk összeírni az irodai gépeket nagy az esélye annak, hogy a SCX-1150F-ben mindegyiket megtaláljuk. Nem véletlenül kapta a „minden egyben" elnevezést. A leghasznosabb összetevő a nyomtató. Egy nagy felbontású (2400dpi) tintasugaras printerről van szó, amely 14 fekete-fehér, vagy ennek a felénél valamivel kevesebb színes oldalt képes kiköhögni percenként. A rendszer másik kulcseleme a 9600dpi felbontású szkenner. A csomag többi része ezen a két alkatrészen alapul. Kezdjük azzal, hogy a beépített 33.6K modem segítségével PC-s kapcsolat nélkül is faxolhatunk. Ehhez 4Mb – azaz meglehetősen sok – memória áll a rendelkezésünkre. e-mailezhető formátumba is szkennelhetünk, miközben hagyományos nyomtatóként és szkennerként is használhatjuk a készüléket. Amennyiben fénymásolni szeretnénk ismét összekapcsolódik a két funkció.

A telepítés egyszerű; az SCX-1105F USB vagy párhuzamos porton keresztül kapcsolódik a PC-hez, és a lemezen mindegyik Windows típushoz találunk drivert, beleértve a 2000-t és az XP-t is. A mérete viszont nagy, tehát ha egy hagyományos számítógépasztalon akarjuk elhelyezni valószínűleg gondjaink lesznek.

Mint mindegyik multifunkciós készüléknél, itt is felmerül a probléma – bár az SCX-1105F megfelelően hajtja végre az összes feladatot, egyik téren sem kiemelkedő, így aztán ha csak egy-két funkciójára van szükség jobban járunk a megfelelő céleszközökkel. **PCF**



→Tények

Nyomtató: Tintasugaras, 1200x2400dpi, 14 lap/perc FF, 7 lap/perc színes
Szkenner: 9600dpi (600x1200dpi)
Fax: 33.6K modem, 4Mb RAM
Fénymásolás: 600x600dpi felbontás
Tálcakapacitás: 100 lap
Csatlakozás: USB/párhuzamos
Web: www.samsung.com

PCFVélemény

↗ Egy tipikus otthoni irodába kiváló
↙ Semmiben sem kiemelkedő

„Megfelelő teljesítmény ésszerű áron – megéri, ha mindegyik funkciójára szükség van." **76%**

3D PROPHET ALL-IN -WONDER 8500 DV

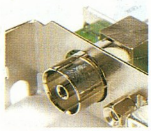
Kb. 140 000 Ft Hercules

A hermafrodita videókártya most Radeonos frissítésben tér vissza.

Szegény ATI – mikor kerültek fel utoljára a kártyái a szaklapok címoldalára? A terepet manapság az nVIDIA uralja, miközben a nosztalgikus rajongók még mindig a Voodoo dicsőséges napjairól pusmognak. Az ATI végig jelen volt a piacon, az All-In-Wonder sorozat viszont kezd egyre harapósabbá válni. A Radeon 8500-ra épülő legújabb változat a videoszerkesztésből igyekszik kihozni a maximumot, miközben a minél teljesebb kiszolgálás érdekében egy TV tuner is helyet kapott benne. Az ínycsiklandozó Radeon 8500 méltó ellenfele a GeForce3 Ti 500-nak és gyakran le is hagyja, igazi győzelemre azonban a sok kellemes extra segíti.

A Radeon meggyőző 7762 pontot produkált *3DMark 2001 SE*-ben 2.4 GHz-es P4-es tesztgépünkön, alapértelmezett beállítások mellett. A *Quake III* timedemóban ennél is jobb érték, 196fps jött ki. Ugyanezen a PC-n egy Morpheus GeForce3 Ti 500 8622-t ért el *3DMark*-ban és 235fps-t *Quake III* alatt – ez megfelel a VisionTek Xtasy GeForce4 Ti4600 teljesítményének ugyanezen a rendszeren, bár az újabb GeForce *3DMark* pontszáma 11058 volt. Négyszeres élsimítás mellett még jobban látszik a különbség – a Radeon 1973-as eredményével szemben a Morpheus 3898 pontot gyűjtött.

A teljesítménymérés azonban nem igazán mutatja meg a lényeget az ilyen kártyák esetében. A kártyán található rendkívül sokféle csatolófelület (pl. dupla FireWire) megdöbbentően leegyszerűsíti a videoszerkesztést. **PCF**



→Tények

Jellemzők: Két DV port (FireWire), S-video be és ki, audió RCA be és ki, kompozit videó in/out, Hydravision szimultán DVI-I/VGA és TV-out, 64Mb DDR RAM, rádiófrekvenciás távirányító és USB vevő, max. 125 csatorna, videófelvétel: max. 720 x 576, 25fps
Web: www.hercules.com

PCFVélemény

↗ Rendkívül sokféle csatlakozó videószerkesztéshez
↙ Átlagos teljesítmény

„Nem veri meg a GeForce-ot, viszont jó választás lehet ha otthoni videoszerkesztés a feladat." **81%**





PROPLAY MONACO WHEEL

Kb. 16 000 Ft ProPlay

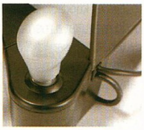
Egyszerű, hivalkodás és erő-visszacsatolás mentes kormány. Zöldfülűeknek ideális.

A versenyprogramok rajongói annyira maximalisták a grafika és az effektek terén, hogy egy erő-visszacsatolás nélküli kormányt ajánlani nekik kb. olyan, mintha azt javasolnánk valakinek, hogy pisztoly nélkül nyomja a *Virtua Cop 2*-t. A ProPlay tervezői most mégis hivalkodásmentes kormányt készítettek, amely a kézremegtető effektek helyett a stabilitásra és a zavartalan játékmenetre helyezi a hangsúlyt. A kormánymű meglepően súlyos, annak ellenére, hogy maga a kormány kicsi – miután a kapcsokkal az asztalhoz rögzítettük, esély sincs arra, hogy verseny közben elmozduljon a helyéről.

A fék- és a gázpedál hasonlóan masszív és megbízható. Az automatikus USB kalibrálás kifogástalanul működik, és a Win98-nál újabb oprendszerekkel is kompatibilis. A kormány viselkedését élesben az *F1 Championship Season 2000*-rel teszteltük – figyelemre méltó könnyedséggel, bár minden izgalom nélkül száguldoztunk a különböző Grand Prix pályák gyilkos kanyarjaiban.

A gázpedál kb. 1 másodperces fáziskésést produkált, a fék reakcióideje azonban jobb volt. Nyolc programozható gombot kapunk, amelyekkel a kameraállások között váltogathatunk; emellett a kétállású sebváltó is kényelmesen használható.

A műbőrrel bevont kormány jól kézre áll, és hatékonnyá teszi az irányítást az S-kanyarokban és a szűk fordulókban. Azonban az erő-visszacsatolás hiánya megfosztja a játékosokat az izgalomtól, márpedig az autóversenyzés lényegét pontosan ez jelenti. **PCF**



→Tények

Jellemzők: USB autokalibráció, műbőr bevonat, nyolc tűzgomb, két pozíciós sebváltó, csúszásmentes gáz- és fékpedál, rögzítők
Web: www.proplay.co.uk

PCFVélemény

↗ Strapabíró, megbízható, gyors telepítés
↙ Nincs force feedback, lassan reagál

„A megbízható kormányra vágyó kezdőknek valószínűleg kiváló, a profik viszont csalódni fognak." **55%**

2002 FIFA WORLD CUP GAMEPAD

Kb. 6 000 Ft Thrustmaster

Végy egy TréStation stílusú gamepadet, ragassz egy focis képet a dobozra, és sózd rá az idióta drukkerekre.

Vedd meg a saját világbajnokságos kontrollered! Sirály öreg, és még a FIFA is támogatja! Bizony, igazi hivatalos cucc! Na gyerünk, FIFA gamepad, hát kell ennél több? Nézz csak ide: zöldre van festve és rá van nyomtatva a „world cup" felirat – majdnem olyan jó, mint Beckham mellett focizni. Tutira!

Nem, a *FIFA World Cup 2002* nincs mellécsomagolva. Hogy mi? Nem, speciálisan focis programokhoz tervezett funkciói sincsenek. Viszont ezt figyeld: ide van írva pici betűkkel, pont a közepére: „világkupa" – ajándék, öreg! Igen, tényleg hasonlít egy kicsit a tavalyi dupla analóg Thrustmaster padre – 10 gomb, két analóg irányítópöcök, D-pad, kényelmes is, de mégis más. Hogy miben más? Ööö, leszedték róla a számokat, így aztán nem lehet tudni melyik gomb melyik – lenyűgöző, nem igaz? Ja, és ez a legjobb benne! Figyeled a feliratot a közepén: „world cup" – legalább olyan jó, mint élőben ott lenni a meccseken, nem kamuzok!

Na jó, akkor mit szólsz ehhez? A fogantyúin csíkok vannak, amitől úgy néz ki, mintha focizokni lenne ráhúzva. Pont ahogy mondod, cimbora, mintha Michael Owen lábszárába kapaszkodnál. Mi ez a morgás? Szuper kis gamepad ez – pont úgy van kialakítva ahogy a PlayStationös rokonai (hamis startgomb, kapcsolók oldalt), tehát mindenkinek ismerős lesz. Nézd csak a zöldre festett részeket. Nem, ezek nem a vb színei. Nem, nemzeti válogatottak színeiben sem árulják. Kicsit olyan mint egy focipálya, ok? Istenem, milyen emberek vannak! **PCF**



→Tények

Csatlakozás: USB
Gombok: Négy elől, négy oldalt, kettő hátul, analóg/digitális átkapcsoló
Mozgás: D-pad, két analóg irányítópöcök
Köze a Világbajnoksághoz: Semmi
Web: www.thrustmaster.co.uk

PCFVélemény

↗ Olcsó, kiváló kontroller
↙ Felháborítóan cinikus marketingfogás

„Az egyik legjobb olcsó gamepad a piacon, a fellengzős FIFA támogatásnak viszont semmi értelme." **73%**

Memória

Amikor a memória kerül szóba a *PCF* simán lenyomja Vágó Istvánt.

Van egy kis irónia abban a tényben, hogy a memóriaárak növekedése pontosan akkor teszi ismét versenyképessé a RAMBUST-t a régebbi technológiákkal szemben, amikor az Intel elkezdi alkalmazni a DDR szabványt P4-es alaplapjainál. Mivel az SDRAM és a RAMBUS nagyszerű új generációja – a DDR400 és a PC1066 – idén nyáron kerül a boltokba, úgy gondoltuk ideje közelebbről is megvizsgálni a technológiai verseny állását.

A témában kevésbé naprakész és mostanra érthetően összezavarodott olvasók kedvéért elmondjuk, hogy a RAMBUS – bár technikailag fejlettebb a Double Data Rate SDRAM-nál (más néven DDR RAM) – mindig is drágább volt vetélytársánál, miközben a teljesítmény terén nem tudta lekörözni. Tesztjeinkből ugyanakkor kiderül, hogy az elmúlt egy év során nagyon sok minden megváltozott. A RAMBUS kezd elhúzni a teljesítményt tekintve, főleg ha a legújabb Northwood processzorokkal használjuk – ennek ellenére az Athlonos rendszerek minden bizonnyal továbbra is kedvezőbb ár/érték arányt nyújtanak a CPU alacsonyabb ára miatt. A fejlesztésen gondolkodóknak jó hír, hogy a DDR DIMM-et bármelyik DDR-es alaplap fogadni tudja, bár ha nem megfelelő a sebesség (ritkán) előfordulhat olyan inkompatibilitás, amelyre nem terjed ki a jótállás. Emellett a deszka természetesen a leglassabb DIMM sebességén fog futni, hacsak nem pörgetjük fel. **PCF**

Hogyan teszteltünk?

Csatlakozz hozzánk a gépi emlékezet világába tett utazáson.

PCF LABOR

Két P4 2.4GHz-es Northwood processzorra épülő rendszert raktunk össze 256Mb memóriával és VisionTek GeForce4 4600 videokártyával. Az egyik (RAMBUS) az Intel 850MV – új 533MHz FSB-s – alaplapját kapta, a másik a Soyo P4S Dragon Ultrát (ebbe illesztettük a DDR266-os és DDR333-as modulokat). A memória teszteléséhez a *SiSoft Sandra*-t (az egész számos – ALU – és a lebegőpontos – FPU – számítás/másodperc mérőeszközöket) valamint a Mad Onion új *PCMark*-ját hívtuk segítségül. Emellett lefuttattuk a *3Dmark 2001 SE* és a *Q3* teszteket is – pusztán a szokás kedvéért.



PC2700 DDR333

16 000 Ft – 20 000 Ft Kingston

Új fiú az arénában, de vajon elég kemény ahhoz, hogy sokáig életben maradjon?

Bár a DDR RAM legújabb változata csak néhány hónapja van a piacon, hamarosan felváltja a gyorsabb DDR400. Ráadásul – noha mérhetően jobb teljesítményt nyújt a hagyományos 266-os változatnál –, számos kifogás látott napvilágot a megbízhatóságával kapcsolatban mind az alaplapi chipseteket, mind magukat a memóriamodulokat tekintve. Nem csoda tehát, hogy az Intel nagy (és egyre növekvő) valószínűséggel sohasem fog olyan chipsetet kiadni, amelyik hivatalosan támogatja ezt a szabványt, és a jelek szerint az nVidia sem fogja DDR333-as verzióban piacra dobni a nagy sávszélességű memóriaarchitektúrával szerelt nForce alaplapot. Úgy tűnik mindkét vállalat kész kihagyni ezt a technológiai lépést, hogy közvetlenül az extra teljesítmény nyújtó DDR400 RAM-ra térjenek át.

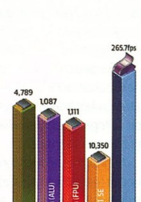
A jó hír az, hogy az általunk tesztelt két modul egyformán szilárd és megbízható teljesítményt nyújtott. A Kingston chip egy árnyalatnyival gyorsabb volt, viszont időnként felismerési problémákat okozott a gép elindításánál. A régebbi DDR technológiával összehasonlítva mindkét *SiSoft Sandra* teszt kb. 100Mb-os növekedést mutatott ki – ez nagyjából 10%-os memória-sávszélesség bővülésnek felel meg. A *PCMark* szintén 10% körüli teljesítményemelkedést jelez. A felhasználói programokra vetítve ugyanakkor ez kb. 5%-os teljesítménynövekedést jelent – ahogy ez a *Quake III* és a *3DMark* teszteredményekből is látszik. Mindez alapvetően azt jelenti, hogy ha valaki az elkövetkező hónapokban vásárol DDR-es konfigurációt, érdemes a 333-as szabványt támogató alaplapot választania. Ha viszont a meglevő lap elfogadható teljesítményt nyújt DDR266-os memóriával, csak ezért nem éri meg a költség- és időigényes csere.

Kingston TECHNOLOGY

→Tények

Kapacitás: 256Mb
Órajel: 333MHz (166MHz x 2)
Sávszélesség elméleti maximuma: 2700Mb/sec
Busz: 64 bit
Tesztelt márkák: Kingston, Crucial
Web: www.kingston.com és www.crucial.com

→Eredmények

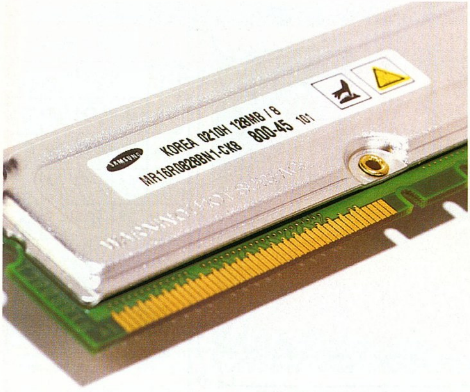


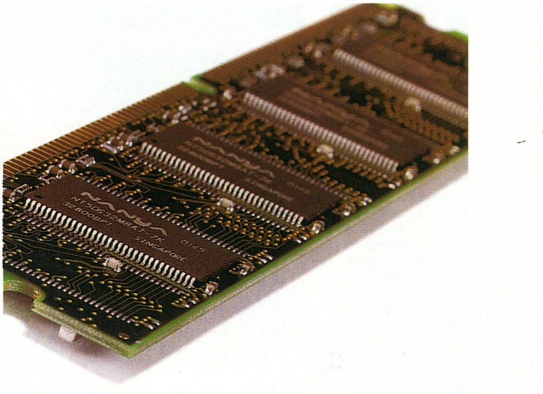
PCF Vélemény

↗ Gyors, könnyű átállni rá
↙ Csak átmeneti megoldás – hamarosan jön a DDR400

„Az Athlonos rendszereknél jelenleg ez a legjobb választás, és a P4-nél sem rossz lehetőség."

80%





PC800 RAMBUS

20 000 Ft – 25 000 Ft Just Rams

Jól van, RAMBUS. Most már felállhatsz a kukoricáról és kijöhetsz a sarokból.

A nagy teljesítményű RAMBUS teszteléséhez nagy teljesítményű alaplapot választottunk. A jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményű alaplapot, hogy pontosak legyünk: az Intel inycsiklandozó 850E chipkészletét, amelyet 533MHz-es (4x133MHz) címoldali busszal szereltek fel. Ahogy az várható is volt, a kettő kombinációjából felépített rendszerek teljesítmény szempontjából alaposan lekörözik a SiS chipsetet.

A jó hír az, hogy az utóbbi időben két darab 128Mb-os RIMM mindössze kb. 4000Ft-tal került többe egy ugyanolyan kapacitású 256Mb-os DDR modulnál – bár a következő generációs PC1066 RIMM-et valószínűleg ismét drágábban adják majd. Ha RAMBUS memóriát szeretnél vásárolni mindenképpen érdemes körbeérdeklődni több üzletben – amikor teszteltük a dolgot ugyanarra a modulra rendkívül sokféle árat mondtak az eladók.

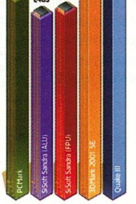
Megéri? Nos, a *SiSoft* 50%-os sebességnövekedést mért a DDR333-as géphez képest, a nagyobb sávszélesség a *PCMark*-ban plusz 1000 pontot jelentett (kb. 20%), és a *3DMark* is 10%-os különbözetet jelzett. Az éles bevetést szimuláló *Quake III* framerate ugyanakkor érdekes módon gyakorlatilag változatlan maradt, ami azt sejteti, hogy ebben az esetben a grafikus kártya vagy a processzor befolyásolta volna érdemben a eredményt.

Stabil, gyors és most már nem is olyan drága – lehet, hogy az Intel túl hamar szünteti be a RAMBUS támogatását? A RAMBUS tényleg összeszedi magát? Nos, régi előítéleteinket valószínűleg így sem tudja lerombolni, azt pedig, hogy párosával kell használni őket végkép nem tudjuk megbocsátani – kissé régimódinak tűnik a dolog. Mindenesetre ezután sohat többé nem fogjuk úgy leszólni, mint eddig. Nos, szinte soha.

→Tények

Kapacitás: 256Mb (128Mb x 2)
Órajel: 800MHz (400MHz x 2)
Sávszélesség elméleti maximuma: 3200Mb/sec
Busz: 32 bit (duális csatorna)
Tesztelt márkák: Samsung
Web: www.justrams.com

→Eredmények



PCFVélemény

↗ Tesztünk teljesítménybajnoka
↙ Nagyobb méretekben még mindig drága

„Ha a lehető leggyorsabb gépet szeretnéd felépíteni még mindig a RAMBUS a legjobb választás."

86%

PC2100 DDR266

10 000 Ft – 15 000 Ft Kingston

A régi kedvenc még mindig versenyben van. Új rendszer vásárlásánál jelentse ez az abszolút minimumot.

Az Intel által jelenleg hivatalosan támogatott leggyorsabb DDR memória a 266-os, amely kora ellenére sebesség szempontjából még mindig nincs lemaradva a fiatalabb versenyzők mögött. Mellette szól, hogy tesztünk legolcsóbb résztvevője – és valószínűleg még kedvezőbb lesz az ára, amikor az új technológiák belépnek a kiemelt árkategóriába – miközben tökéletesen alkalmas a rá rótt feladatok elvégzésére. Ráadásul sokkal egyszerűbben beszerezhető a DDR333-nál, és mivel jelenleg ez a szabvány, a DDR400 RAM bevezetése után is tovább marad meg a támogatása (miközben az ára is alacsonyabb lesz). Ugyanakkor a régebbi technológia előnyei közé tartozik a kiforrottság, és általánosságban az is elmondható, hogy a BIOS helyes beállításai mellett a lassabb RAM-ot DDR333-as alaplapokba is betehetjük.

Miközben a teszteredményekből világosan látszik, hogy az SDRAM kis mértékben ugyan de visszafogja a Pentium4-et, az Athlonos rendszerekhez gyakorlatilag mindenki ezt választja, és az eredményekre sem lehet panasz – a DDR266 nincs sokkal lemaradva a gyorsabb DDR333 mögött. Az igazat megvallva az 533 FSB megérkezéséig alig volt különbség a teljesítményben – az nForce stílusát követő egyre gyorsabb és egyre hatékonyabb alaplapi technológiák mostanra gyakorlatilag eltüntették az eltérést.

Ha valaki most vesz új PC-t, vagy a régi átépítésére készül, a DDR266-ot abszolút minimumként kell figyelembe vennie, amely még éppen alkalmas a jelen és a közeljövő szoftverei számára. A váltás hatására a játéktól a fotószerkesztésig minden alkalmazás jelentősen fel fog gyorsulni. Ha azonban kicsit több pénzből gazdálkodhatunk érdemes elgondolkodni a másik két lehetőségen is.

→Tények

Kapacitás: 256Mb
Órajel: 266MHz (133MHz x 2)
Sávszélesség elméleti maximuma: 2100Mb/sec
Busz: 32 bit
Tesztelt márkák: Kingston és Crucial
Web: www.kingston.com és www.crucial.com

→Eredmények



PCFVélemény

↗ Ügyes mindenes
↙ Lassan kezd meglátszani a kora

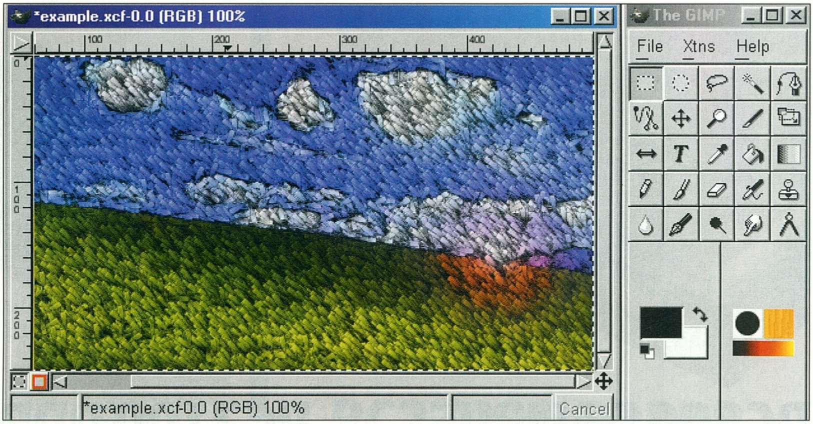
„A DDR266-os rendszerek még mindig jól teljesítenek. Ezt a képességüket valószínűleg meg is őrzik."

84%



→Tények

Jellemzők: Festőeszközök, teljes alfa csatorna támogatás, rétegek és csatornák, többszörös visszavonás / újra, hatékony gradiens-szerkesztő és összeolvasztás, animációk betöltése és mentése képkocka / réteg formátumban, transzformációs eszközök, száznál is több plug-in
Minimum: Pentium, 32Mb, Windows95 vagy újabb
Ajánlott: Minél több RAM, annál jobb
Web: www.gimp.org



THE GIMP

A LEMEZEN

Ingyenes Open source

Lehet ingyenes egy professzionális képszerkesztő? Íme, a *GIMP*! És ráadásul folyamatosan fejlesztik a lelkes rajongók.

Mindenkiben megbújik a művészi véna, és számos képszerkesztő program segít azt előhozni. A sztárok, mint a *Photoshop* és a *Paint Shop Pro*, rengeteg lehetőséget kínálnak, mindennek azonban ára van, a *Photoshop*-é például elég húzós. Szerencsére vannak még olyan nyílt forráskódú programok, mint a *GIMP* is.

A *GIMP* egy kiforrott grafikus csomag, amelyeredetileg Linuxra készült, de azóta elkészült a Windows-os átirat is. Nyílt forráskódú és ingyenesen letölthető (hogy ezt megspóroljuk neked, felraktuk az e havi lemezmellékletre).

Katt, katt

A szoftver kezelése ösztönös, így aki már dolgozott grafikus csomaggal, azonnal nekiláthat a munkának. Még a kezdők számára is egyértelmű lesz, mikor hova kell kattintani a nagyszerűen átlátható felületen. A Linuxos származás nem sokban hat ki a Windows verzióra, talán csak az eleinte nehézkes menürendszer okozhat gondot.

A *GIMP* tartalmazza a professzionális alkalmazások összes egyszerűbb funkcióját, a nehézsúlyú versenytársak idő- és munkamegtakarító opciói azonban hiányoznak. Az elmúlt években a *Photoshop*-szintű alkalmazásoknál nagy volt a hangsúly a webes képek létrehozásán, azonban az ilyen funkciók (például képdarabolás) sem kaptak helyet.

A rétegek kezelése a grafikus csomagok kritikus része. Segítségükkel képeidet rétegenként rakhatod össze, mintha az egyes részeket átlátszó filmre rajzolnád. Így bizonyos darabokat kedvedre rejthetsz el és jeleníthetsz meg, és a többi réteg módosítása nélkül használhatsz effekteket. Útvonalak is kialakíthatók, hogy az effekteket rétegcsoportokra is alkalmazhasd. Ezek a lehetőségek kizárólag a digitális grafikában elérhetők, és a *GIMP*-ben tökéletesen kivitelezték őket. A *Photoshop* extra funkciói azonban tényleg professzionális eszköztárat nyújtanak – a rétegstílusok például nem szerepelnek a *GIMP*-ben, és bár hasonló eredményeket érhetsz el mindkét alkalmazással, a *GIMP*-pel tovább tart majd.

A további jellemzők, mint a plug-inek és a Script-Fu (a mi a *Photoshop*-os action scripting megfelelője) a babramunka nagy részét leveszik a válladról. Letöltheted például a krómozott betű effektjét, ami ezek után elérhető a menüből, és nem kell minden alkalommal ugyanazokat a beállításokat elvégezni. A saját scriptek készítése ugyan kissé komplikáltabb, mint az Adobe terméke esetében, de hosszútávon időt és munkát takaríthatsz meg vele.

Területfoglalás

A *GIMP* nem a legjobb elérhető grafikai csomag, de az általános felhasználás területén nagyon közel áll ehhez. Bár nem olyan teljes és átfogó, mint a piacvezető termékek, a *GIMP* számos általánosan szükséges funkcióval rendelkezik. Aki csupán ismerkedik a digitális grafikával, bizonyára nem akar kisebb vagyont költeni egy *Photoshop*-színvonalú csomagra, míg ez a teljesen ingyenes alkalmazás kiváló tanulási lehetőséget nyújt. **PCF**

PCFVélemény

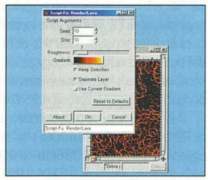
↗ Ingyenes, rengeteg funkcióval, nyílt forráskódú
↙ Hiányoznak a fejlettebb jellemzők

„Nem egy professzionális *Photoshop*, de tekintve, hogy ingyenes, erős versenytárs."

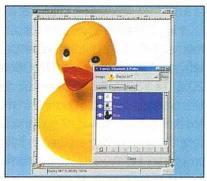
80%

GIMP – a tények

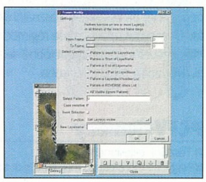
Spórolj meg egy vagyont, és rajzolj ingyen.



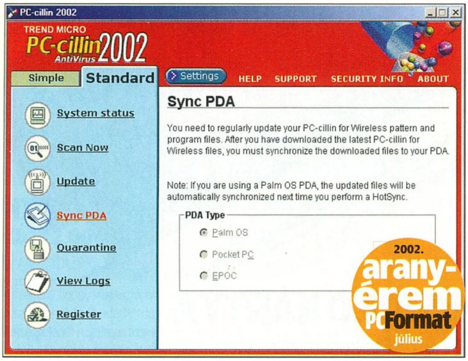
A scriptekkel elmentheted az összetett műveleteket, és később egy kattintással újra előhívhatod őket.



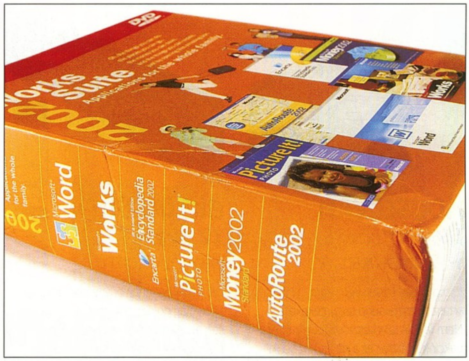
A rétegek, a csatornák és az útvonalak mind megkönnyítik a képszerkesztést.



A hagyományos képszerkesztéstől a videó-vágásig minden funkció könnyen kezelhető.



A PC-Cillin 2002 **a Palm, a Pocket PC és EPOC alapú PDA-k vírusvédelmét is ellátja.**



Vannak más enciklopédiák is, de *az* enciklopédia mindig is az *Encarta* volt.

PC-CILLIN 2002

Kb. 14 000 Ft Trend Micro

A díjnyertes vírusirtó program visszatér, és kiderül, hogy univerzális gyógyírt kínál.

A Trend Micro termékei irigylésre méltó hírnévvel rendelkeznek, a *PC-Cillin 2000* pedig egész polcnyi díjat gyűjtött be. A 2002-es verzió erre a sikerre épít, még jobb víruskereső teljesítményt és néhány hasznos új lehetőséget kínálva.

A program automatikus frissítőt tartalmaz – ez gondoskodik a legújabb vírusadatbázisok letöltéséről, miközben a heurisztikus keresés az új fenyegetésekre figyelmezet minket. Fontos részlet, hogy a *PC-Cillin* képes a scriptek átvizsgálására gyanús kódrészek után kutatva, ezzel ugyanis meg tudja védeni a gépünket a Windows szoftvereket egyre gyakrabban megtámadó e-mail vírusoktól. A program hozzáférés közbeni víruskeresést is tartalmaz, amely a letöltés megkezdésekor azonnal figyelmeztet a kórokozók jelenlétére – akár az adott fájl megnyitása nélkül is. A fertőzött állományok a művelet befejezése után azonnal karanténba kerülnek.

Számos szakértők ért egyet abban, hogy a vírusképszítők következő fő célpontjai a PDA-k lesznek, így aztán a *PC-Cillin* a Palm, a Pocket PC és az EPOC alapú eszközök számára is védelmet kínál. A szinkronizálási funkció naprakészen tartja a védelmet, és bár a kézigépeken még nem jelentek meg nagy tömegben a vírusok, jó érzés tudni, hogy már hozzáférhetünk az ellenszerhez.

A *PC-Cillin* ezen kívül megóv minket a weblapokon elhelyezett rosszindulatú kódrészektől, a hackertámadások megelőzésére pedig személyes tűzfalat is tartalmaz. Az új webszűrővel letilthatjuk a gyanús lapokat – a tilalom jelszavas védelemmel is ellátható, így megakadályozhatjuk például azt, hogy a család többi tagja nem kívánatos tartalmakat töltsön le amikor nem vagyunk a közelben. **PCF**



→Tények

PDA támogatás:
Palm OS 3.1+, Windows CE 3.0, Psion Revo 5, Revo Plus vagy újabb

PDA szinkronizáló támogatás:
Palm Desktop HotSync, Microsoft ActiveSync 3.1, Psi/Win for EPOC

Ingyenes frissítések:
Egy évig (interneten keresztül)

Egyéb funkciók:
Trójai vírusok elleni védelem, tűzfal, webhely-szűrés, rosszindulatú kódrészek elleni védelem

Minimum:
P133, 32Mb, Windows 9x/NT/ME/XP/2000

Ajánlott: P300, 128Mb

Web: www.trendmicro.co.uk

PCF Vélemény

↗ Kitűnő vírusvédelem tűzfallal és webhely-szűréssel

↙ A PDA vírusok jelenleg csak elméleti fenyegetést jelentenek

„Első osztályú biztonsági megoldások egy olyan csomagban, amely a kezdőket sem riasztja el." **91%**

MICROSOFT WORKS SUITE 2002

Kb. 32 000 Ft Microsoft

Teljes Microsoft irodai csomag otthoni felhasználóknak – persze csak akkor, ha nem akarod megvenni az *Office*-t...

Az irodai csomagok tesztjeiből mindig az *Office XP* kerül ki győztesen. Erőteljes, hatékony, és minden létező feladatra alkalmas. Kivéve egyet: a pénztárcánk kímélését. A Microsoft azonban egy jóval barátságosabb árú csomagban is hozzáférhetővé teszi számos kiváló programját – nevezetesen a *Word 2002*-t, az *Encarta*-t, a *Money 2002*-t, magát a *Works*-t, a *Picture It!*-et és ráadásképpen az *AutoRoute 2002*-t.

A legnagyobb név kétségtelenül a *Word 2002*, az a szövegszerkesztő, amelyen ez a cikk is készült. Ebben a verzióban jelentek meg a SmartTagek – a segítségükkel egyetlen egérkattintással elvégezhetővé váltak a különböző beállítások. Ez, valamint egy sor más javítás, mind hozzájárul'ahhoz, hogy a Microsoft szövegszerkesztője megőrizze vezető helyét a PC-s piacon.

Az *Office* többi összetevője magában a *Works*-ben jelenik meg: alapszintű táblázat- és adatbázis-kezelő, szervező és portfóliókészítő formájában. Ha speciális célokra szeretnénk használni valamelyiket jobban tesszük ha külön, de az okosabb verziót vásároljuk meg, a csomagot tekintve azonban megfelelnek a célnak.

A letisztult kezelőfelülettel ellátott *Money 2002* az egyik legegyszerűbb módszert nyújtja pénzügyeink kezelésére. Az *Encarta* a létező legjobb általános célú PC-s enciklopédia, az *AutoRoute*-ot pedig ismét felfrissítették a legújabb utazási információkkal. A *Works Suite* egyetlen gyengébb programot tartalmaz – ez a *Picture It!*, egy meglehetősen fapados képszerkesztő. A csomag otthoni felhasználásra azonban ideális. **PCF**



→Tények

A csomag tartalma:
AutoRoute 2002, Picture It!, Encarta (Standard Edition), Money 2002, Word 2002

Word tulajdonságai:
Dokumentum visszaállítás, SmartTags, feljavított kezelőfelület

Money tulajdonságai:
Frissítés a háttérben, automatikus regiszter összehangolás

Encarta tulajdonságai:
Streaming media támogatás

AutoRoute tulajdonságai:
Streets and Trips – a térképeket Pocket PC-re is áttölthetjük

Minimum:
PII-200, 32Mb, Windows 98

Ajánlott: PII-450, 128Mb

Web: www.microsoft.com

PCF Vélemény

↗ Hibátlan működés, kategóriájuk legjobb programjai

↙ Nem elégíti ki a kispénzű, de igényes otthoni felhasználókat

„Ha van elég pénzed az *Office XP*-re vedd meg azt – ha nincs, a *Works* több mint vonzó alternatívát kínál." **87%**



MOUSEBEAN

2 800 Ft MouseBean Limited
www.mousebean.com

„Micsoda egy nevetséges egér." „Miért tartasz az asztalodon szexjátékokat?" „Nem fáj?" A szerkesztőségben kapott reakciókból ítélve ez a kis eszköz senkinek sem szerez nagy népszerűséget. Valóban nem szép látvány, de hihetetlenül hatékony és olcsó eszköz, amely az egér hátuljához kapcsolódva megelőzi a kényelmetlen csuklóhelyzetből adódó ínhüvelygyulladást. Talán nem a legjobb minőség, de ha hosszabb ideig használod az egeret, nagyon kényelmes.

↗ Olcsó, hasznos
↙ Néha leesik, rémületes színek

„Vedd elejét a fájó tüneteknek ezzel az olcsó kis eszközzel." **78%**



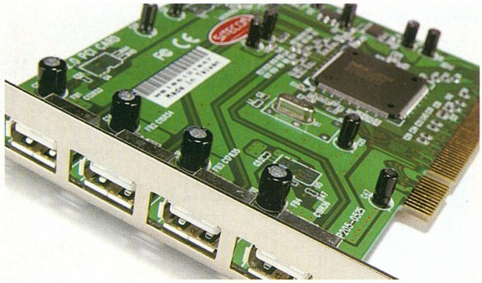
BK500-GRFR

32 000 Ft APC
www.apc.com

Aki már vesztett el áramkimaradásból kifolyólag dokumentumot, az tudja igazán értékelni ezt a hasznos eszközt. Kétségkívül hatalmas szörnyeteg, de áramkimaradáskor életmentő lehet, hiszen 20 percig képes ellátni a géped. Ezen kívül a villámcsapás elleni túlterheléstől is megóvja a gépedet. Ugyan nem mindenki számára elengedhetetlen, de segítségével elmentheted jelenlegi munkádat mielőtt a PC kikapcsolna; ha csak munkára használod a géped, szinte kötelező darab.

↗ Áramkimaradáskor hasznos
↙ Drága, ritkán szükséges

„Azoknak hasznos, akik munkára használják gépüket." **61%**



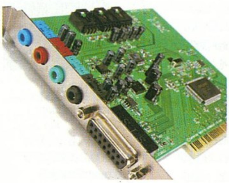
USB 2.0 KÁRTYA

17 000 Ft Sitecom www.sitecom.com

A Mac fanatikusok ragaszkodjanak csak a FireWire-hoz, mi azonban gépcsere nélkül is élvezhetjük a nagysebességű adatátvitel előnyeit az USB 2.0 jóvoltából – az USB 1.1 12 MB/s-éhez képest a 480 valóban nagy előrelépés. Bár a kártyát az USB2.0-s eszközökre tervezték, a sebességnövekedés észlelhető a régebbi digitális kamerák és MP3 lejátszók esetében is. Az eszköz legjobban az újonnan megjelent 32x-es külső CD írókkal együttműködve használható – így a CD nem foglal el IDE portot. A legjobb, hogy belső portja is van, így a PC elejébe épített USB csatlakozó ráköthető.

↗ Hatalmas sebességnövekedés, öt port
↙ A régebbi alaplapok nem fogják szeretni

„Az USB2.0-t támogató alaplapok megjelenéséig kiváló." **81%**



SOUND BLASTER 4.1 DIGITAL

12 000 Ft Creative
www.creative.com

Meghalt a Live! sorozat, éljen az Audigy! Ja, és éljen a Live! is, más csomagolásban. Mindent összevéve ugyanis a 4.1 Digital a hároméves Live! Player 1024 hangkártya, ami egész eddig nagyszerűen szolgált. És ha nem ragaszkodsz a leges-legújabb technológiákhoz, még mindig tökéletesen használható – surround hang, digitális kimenet és EAX hangeffektek; többre nem is vágyhatnál ennyi pénzért. Tökéletes megoldás, ha szeretnél olcsóbban kijönni.

↗ Alacsony ár, jó minőségű kártya
↙ Kissé elavult

„A tavalyi csúcsmodell idén már alapszint." **82%**



WINFAST TV USB

24 000 Ft Leadtek
www.leadtek.co.uk

A PC-s TV-kártyák elapadhatatlan özönét csupán némileg javítja föl az USB port beépítése, mivel ezáltal laptopunk is változatosabbá válhat. Maga az eszköz kompakt és sci-fi külsejű, használata viszonylag egyszerű, de még mindig érdemesebb venni egy olcsóbb TV-t; kivéve, ha valóban kis szobád van, és választanod kell a TV és a monitor között.

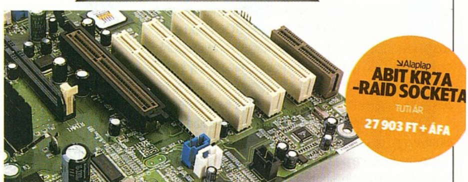
↗ Egyszerű, kompakt
↙ Alacsony felbontású videórögzítés

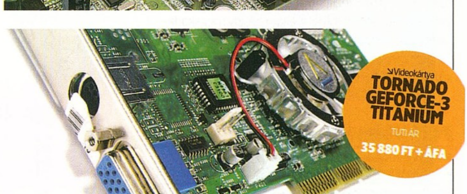
„Nem feltétlenül szükséges – inkább laptophoz ajánlott." **64%**

>>TÖBBÉRT NE VEDD MEG

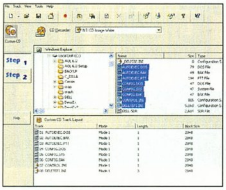
A legjobb hardver árak.*







*Lapzárta idején. A termékeket ezen az áron a Mikland forgalmazza.



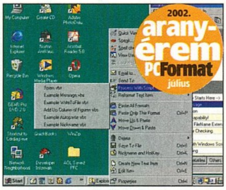
NTI CD-MAKER

Kb. 12 000 Ft NTI
www.ntius.com

A szegény floppy végleg kihal és a CD veszi át a helyét fő adathordozóként. Kétségtelenül rugalmas formátum – ezt az *NTI CD-Maker* sokféle módon bizonyítja be. A támogatás az összes elterjedt CD típusra kiterjed – standard adatlemezek, zene, vegyes mód (adat és zene), videó, plusz még néhány más változat –, a lemezek elkészítését pedig az egyszerű kezelőfelület teszi könnyűvé. Extraként egy alapszintű zenelejátszó és egy gyengécske CD borító készítő került a csomagba.

↗ Sokoldalú CD író
↙ Idejétmúlt külső, kőkorszaki extrák

„Jó, de hiányzik belőle az *Easy CD Creator* kifinomultsága." **67%**



SMARTBOARD XP

Kb. 12 000 Ft ODS
www.smartboardxp.com

A Windows vágólapja nélkül elképzelhetetlen az életünk – ez a folyamatosan működő alkalmazás teszi lehetővé azt, hogy egyetlen gombnyomással mozgassuk az információkat az alkalmazások között. A *Smartboard XP* ugyanennek a nehézsúlyú verziója, amely a fent említett gombnyomásra összegyűjti, fájlba menti és akár több programba egyszerre szúrja be az adatokat. Exportálhatunk a többi programba és helyesírás-ellenőrzőt futtathatunk. Kitűnő segédprogram.

↗ Egyszerű és kényelmes adathozzáférés
↙ Hiányos leírás

„Miért nem tudja mindezt az alapértelmezett vágólap?" **91%**

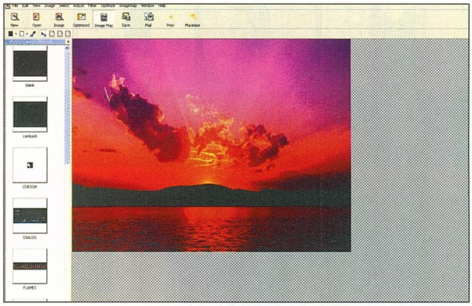


IMAGE BROADWAY

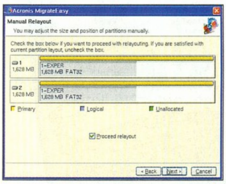
Kb. 14 000 Ft The Thompson Partnership www.ttp.co.uk

A képmanipuláláshoz régi kedvencünk, a *Paint Shop Pro* a legjobb – vagy legalábbis a legjobb ár/teljesítmény arányt nyújtó – alkalmazás. 40 000 Ft körüli árával viszont meglehetősen drága ha csak időnként használjuk. Itt lép be a képbe az *Image Broadway,* amely alapszintű képszerkesztési lehetőségeket kínál az átlagos grafikai alkalmazások árának töredékéért.

A programban a képszerkesztő alkalmazások összes kötelező eleme megtalálható: rétegek, klónozás, színkorrigálás, textúrázás stb., plusz néhány ráadás eszköz, amelyekkel webre optimalizált képeket készíthetünk. Összegezve: semmi kiemelkedő, viszont az árhoz képest meglehetősen széles a lehetőségek skálája.

↗ Könnyű használni; képszerkesztés olcsón
↙ A *Paint Shop Pro* sem olyan drága

„Nem rossz, de sajnos hamar kinövi az ember." **74%**



MIGRATEEASY DELUXE

Kb. 18 000 Ft Acronis
www.acronis.com

A PC csere talán legidegesítőbb része az, hogy a nulláról kezdve kell visszatelepíteni az összes programot. Ezt a problémát oldja meg a *MigrateEasy* – néhány egérkattintás, és az új vincseszterre másolja az egész merevlemez, vagy a kiválasztott merevlemez-részek tartalmát. Több – akár Linuxos – partíció kezelésére is képes. Mindössze egy hátránya van: közvetlenül lemezről lemezre kell másolni, tehát egyéb háttértárolók használata nem támogatott.

↗ Másolja a többpartíciós lemezeket is
↙ Nincs backup lehetőség

„Az ára túl magas, és csak korlátozottan használható." **82%**



ALLEN CARR'S STOP SMOKING

Kb. 4 000 Ft Global Software www.gsp.cc

A dohányzást nehéz abbahagyni, és a legegyszerűbb módszer természetesen az, ha az ember egyáltalán nem kezd hozzá a dologhoz. Egész iparág él a leszokni vágyó nikotinfüggőkből, az akaraterőt azonban semmi sem pótolhatja. A saját állítása szerint 90%-os sikerességi arányt elérő Allan Carr pontosan itt lép színre. A program újra és újra elmondja nekünk amit már úgyis tudunk, amikor pontosan erre van szükségünk (a leszoktató a szokásainkhoz igazodik).

↗ Idegesítően meggyőző
↙ Idegesítő stílusban győzköd

„Lehet, hogy ez kell a gyengülő akaraterőd erősítéséhez." **75%**



RAV ANTIVIRUS

Kb. 8 000 Ft G-Data www.ravantivirus.com

Mivel ma már mindenki az interneten lóg – néhány szerencsés a szélessávú kapcsolatnak köszönhetően ráadásul egész nap fent lehet – a víruskereső kötelezően beszerzendő programmá vált.

A *RAV Antivirus* sikerrel vadássza le a vírustípusok többségét, a jelenlegi verzió már a levelezőprogramok nagy részébe is be tud épülni, hogy még a fertőzés bekövetkezése előtt lefülelje a kórokozókat, a Win XP felhasználók pedig együttműködhetnek egymással, ám a *RAV* így sem hoz forradalmi újdonságokat. A célnak megfelel, ám az ember valószínűleg inkább egy, a McAfee cég által készített teljes internetes biztonsági csomag megvásárlása mellett dönt.

↗ A tesztjeink szerint jól teljesít
↙ Nem olyan ismert mint a vetélytársai

„A vírusirtó programok többségéhez hasonlóan hatékony." **82%**

Mobilvilág

Telefonos újdonságok / érdekességek



↘Várnai Zoltán

Kedves Olvasó!

Örömömre szolgál, hogy ebben a hónapban is vendégül láthatlak az általam szerkesztett rovatban. Mióta mobiltelefont használok, mindig is tudatában voltam annak, hogy ezek az apró, nagy tudású, egymástól sokszor csak formában és kisebb finomságokban különböző masinák mennyire részei életünknek, mindennapjainknak. Tudom jól, mennyire feldob, ha egy klassz készüléket tesztelhetek néhány napig, pedig tulajdonképpen majdnem ugyanarra a célra használom, mint a már kissé megunt darabokat. Sokunk pontosan e miatt azért is szeretné a neki leginkább tetsző modellt megismerni és kiválasztani, hogy az később része legyen egyéniségének, megjelenésének. Ezt a választást szeretném megkönnyíteni azzal, hogy objektív információkkal szolgálok cikkeimmel és telefon tesztjeimmel.

Kellemes olvasást és jó szórakozást kívánok!

Várnai Zoltán
zoltan.varnai@unitedmedia.hu

Beszéljünk a 3G-ről

A telekommunikáció jelenkora.

Nagy várakozással fordulok sok társammal, sőt a mobil szolgáltatókkal együtt az eljövendő harmadik generációs mobil rendszerek felé. Néhány évvel ezelőtt a 3G eljövetelét sokkal hamarabbra prognosztizálták a távközlési ipar ismerői és úgy tűnik, szkepticizmusuk mára csak növekedett. A World Markets Research Centre (WMRC) piacelemző cég felmérése szerint a 3G szolgáltatásokból a korábban vártnál jóval alacsonyabb bevételekre fognak szert tenni az operátorok az elkövetkezendő 5 évben.

A felmérések szerint Nyugat Európában 2007-re mintegy 84 millióan fognak 3G telefont használni, ami mintegy 36 milliárd dollár bevételt produkál majd a mobil szolgáltatóknak. Ez az összeg sajnos 15 százalékkal alacsonyabb az UMTS Forum and Telecompetition által tavaly augusztusban közzétett prognózisoknál. Mindez mivel magyarázható? Mikor fordulhat meg végre a telekom cégek általános rossz teljesítménye és visszaesése?

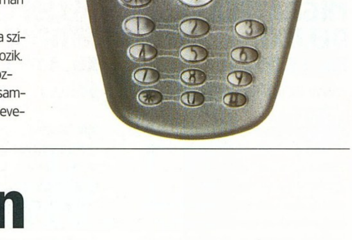
A választ még a piaci elemzők sem tudják pontosan megjósolni, ugyanis az egyenlet túl sok változót tartalmaz. A GPRS általános megjelenésére is túl sokat kellett várni és igazi 3G telefont sem láttam még sajnos. Kiváló kezdeményezés volt a folyamat felgyorsítására olyan alkalmazások elterjesztése, amelyek a 3G megnövekedett kapacitású adatátvitelén vidáman működni fognak, úgymint az MMS, vagy a Nokia 6310-nál megismert mobiltárca alkalmazás, de a színes képernyőkre épülő html böngészés is ide tartozik. Amíg a valódi 3G rendszerek nem érkeznek el hozzánk, minden vállalkozó kedvű mobilhasználó társamnak azt javaslom, szerezzen be egy 2,5G-nek is nevezett GPRS-sel felszerelt mobilt és ismerje meg a szolgáltatás előnyeit, különböző alkalmazások használatával, gyorsabb WAP-olással és azzal a tudattal, hogy már nem a hálózaton eltöltött idő, hanem az adatmennyiség után fizet.



Pannon a Pepsi Szigeten

A Sziget rendezvények forró augusztusi napjaiban hagyományosan megjelennek a mobilszolgáltatók is, különféle akciókkal, programokkal, valamint sok esetben telepítenek extra bázisállomásokat a megnövekedett forgalom biztosítására. Az idei rendezvény egyik éllovasa a Pannon GSM lesz, aki először 2000-ben jelent meg az esemény támogatójaként. Az akciók között szerepelnek az extra nagy SMS üzenőfalak, amit a szigetlakók a tapasztalatok szerint előszeretettel használnak, hiszen a hatalmas kavalkádban és hangzavarban az SMS, mint a kommunikáció alapvető módja jelenik meg.

A kínálatban szerepel majd a mindenki által elérhető SMS információs szolgáltatás, a kártya és akku töltő állomások, valamint a Bee extrémpark programjai ahol számtalan izgalmas program közül válogathat a látogató. Többek között találunk itt bejárható kalandvárat, hatalmas csúzlikat, amelyekkel vállalkozó kedvű pilótajelölteket lőnek ki, valamint térbeli labirintust is. A kultúrprogramok kedvelőinek a Pannon világzenei színpad nyújt változatos programokat, amely részleteiről a www.sziget.hu címen szerezhetünk majd részletes információkat.



MOBILJÖVŐ

Jövőnéző A technika fejlődése vajon soha nem áll meg?

MMS a másik oldalon is

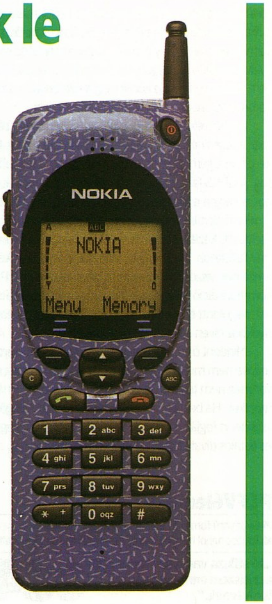
Bekeményített a Nokia.

A Multimédiás üzenetküldés kereskedelmi bevezetése a világon egyedülállóan a Westel és az Ericsson nevéhez kötődik. Mint tudjuk, az Ericsson T68i-vel és Westeles előfizetéssel ez a lehetőség már valósággá vált itthon, de mi a legnagyobb versenytárs, a Nokia reakciója erre? A Finn világcég egyik fő demonstrációja helyszínéül Kínát választotta, ahol két egymástól független, de Nokia infrastruktúrával felszerelt szolgáltató GPRS alapú MMS szolgáltatást tesztelt sikeresen úgy, hogy a próbák közben a kliensek az MMS barangolási funkciót is kipróbálták. A tesztek Nokia 7650-es készülékkel zajlottak, amivel digitális fényképeket és multimédiás elektronikus üdvözlőkártyát küldtek egymásnak a tesztelők. A jelenleg elérhető kereskedelmi MMS szolgáltatások egyike a személyek közötti MMS-forgalom, mely egyfajta jelentősen kibővített, a szövegüzenet mellett fényképek, képek, hangok és beszéd küldését is biztosító lehetőség. Ha a mobiltelefónia két fő innovatív mozgatóereje, a Nokia és az Ericsson után más gyártók is elindulnak az MMS felé, elképzelhető, hogy elterjedése felgyorsul és az alacsonyabb árkategóriájú modellekbe és beépítik ezt a technológiát. A GPRS-sel talán már eljutottunk erre a szintre. Mindehhez csak annyit tennék hozzá ezek után: Hajrá MMS!



Cseréljük le

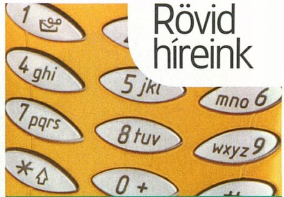
Napjainkban a frissen eladott mobiltelefonok 54%-át régebbi modellek leváltására szánják a mobilhasználók. A mobil technológiai szaktanácsadással foglalkozó Shosteck Group cég felmérése szerint a 2005-ben ez az arány már 77 százaléka százalékra fog változni, ami meglepően magas szám. Ebben az évben csak az Egyesült Államok területén mintegy 130 millió mobiltelefon kerül ki a kukába, amely mintegy 65 ezer tonna veszélyes hulladékként jelenhet meg környezetünkben. Remélem, ezt a problémát és annak súlyát időben felmérve használt mobiltelefon begyűjtő helyeket létesítenek a jövőben, ahol gondoskodhatnak a valóban feleslegessé vált és értéktelen darabok megsemmisítéséről vagy újrahasznosításáról.



Intel Manitoba

Manitoba névre keresztelte el az Intel a legújabb mobil eszközökbe szánt processzorát. A fejlesztés, amelyet találóan „internet on a chip" néven is emlegetnek, 312 MHz órajelen ketyeg és az XScale processzormagon kívül rendelkezik egy beépített DSP digitális jelfeldolgozó processzorral, valamint tartalmaz flash memóriát is. A lapka természetesen támogatja a GSM/GPRS technológiát is, ami manapság alapvető követelmény az ilyen célra gyártott eszközöknél. A mobiltelefon gyártók, ha a jövőben bevásárolnak az Intelnél az említett lapkából, könnyen elképzelhető, hogy az alacsonyabb kategóriákban is szélesebb körben elérhetővé válik a GPRS és a szolgáltatások egyéb széles skálája.

Rövid híreink





Mobil tolvajok ellen

A telefon lopások megelőzésére számos szellemes elgondolás született már. Nemrég számoltunk be beépíthető ujjlenyomat érzékelőkről, ami a felhasználót azonosítja, de a legegyszerűbb elgondolás talán most született meg. Az angol Allied Commercial Developments cég nemrégiben fejlesztette ki „Kobra" nevű termékét, amely nem más, mint egy hangos riasztó berendezés. A 120 – 140 decibeles hang, amely akkor szólal meg, ha a telefont kitépik használója kezéből, valóban elrettentő lehet és a tolvaj ijedtében valószínűleg elhajítja frissen szerzett zsákmányát, ami sok esetben törötten kerülhet ki az incidensből. A „Kobra" a hírek szerint a jelenleg forgalomban lévő mobiltelefonok 80 százalékánál használható lesz.



MP3 Ericsson módra

A parányi MP3 lejátszó talán a legkönnyebb, ami ma kapható a piacon. A kapcsolódó telefon menürendszere segítségével navigálhatunk a lejátszott számok között, amiket a sztereó fülhallgatón kiváló minőségben hallgathatunk. A készülék a használatos tömörítő eljárás függvényében 30 vagy 60 perc zenei anyag tárolására képes és vásárláskor kapunk hozzá egy klassz kis szoftvert, ami egyrészt a PC kapcsolatot hivatott lebonyolítani, de képes audio CD-k MP3-ra való átalakítására is. Az eszköz jelenleg a T28, T39m és az R300d Ericsson modellek kiegészítőjeként szolgál.





SONYERICSSON Z700

A CMD-Z sorozat formáiba bújtatott modell meglepően nagy tudású és újdonságokat tartogat.

A SonyEricsson létrejötte után néhány hónapot bizony várni kellet, mire a valóban közös néven futó modellek megjelentek. A Z700 egyike ezeknek a telefonoknak, ami a T68i-vel egy időben lett bejelentve a hazai piacon. Formavilágával még a tipikus Sony CMD Z vonulatot képviseli: kicsiny zömök felépítés, viszonylag jól kezelhető billentyűzet és kiváló képernyő, ami a Z700 esetében színes és kellemesen nagy méretű.

A Java (J2ME) alkalmazások futtatására alkalmas eszköz működik GPRS hálózatokon, és ismeri a Bluetooth szabványt is. A Java előnyeit maximálisan kihasználva, jó minőségű játékok kerültek be a készülék alapszoftverébe, de további Java játékok tölthetők le és installálhatók könnyedén, melyeket a többszólamú hangrendszer is kiszolgál. Különlegességként kell megemlítenem a Pocket Internet Explorer böngészőt, amely alkalmas a WAP oldalak megjelenítésén túl html tartalom megjelenítésére is. A Z700-as mindezen felül támogatja a legfontosabb Internet protokollokat, úgy mint a POP3-mat és az SMTP-t. A telefon rendelkezik egy 510 bejegyzés tárolására alkalmas, kiválóan szerkesztett belső telefonkönyvvel is, amivel kiválóan szolgálhatja akár napjaink üzleti felhasználóinak megnövekedett igényeit.

Összességében elmondható a telefonról, hogy magas színvonalú tudásával pontosan beleillik abba a megkezdett irányvonalba, amit a SonyEricsson létrejötte óta magáénak tudhat. A több platformot kezelő böngésző megjelent már az ígéretes P800-ban is, valamint a Java kompatibilitás is ezt az utat jelzi. Vajon mikor érhetünk el arra a pontra, amikor a SonyEricsson termékei nem csak tudásukban, hanem külső jegyeikben is harmonizálni fognak egymással és a design-ban nem az örökölt formavilág, hanem egy közös, újszerű küllem lesz az általános az összes készüléknél, a T68 nagyszerű példáját követve?



→Tények

Típus: SonyEricsson Z700
Ár: kb. 110.000 Ft
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 91 x 50 x 24 mm
Akkumulátor: Li-Polymer
Súly: 95 gramm
Billentyűzet: 15 gomb + Jog Dial oldaltekerő
Kijelző: 256 szín, Nagyfelbontású
Beszélgetési idő: 3 - 8 óra
Készenléti idő: 200 óra
Extrák: GPRS, Java 2 micro edition támogatás, Pocket Internet Explorer, POP3, SMTP, saját telefonkönyv, WAP 1.2.1, Bluetooth

PCFVélemény

↗ A böngésző a színes kijelzővel kiváló lehetőség internetezésre.
↙ A Jog Dial oldaltekerővel még mindig nem tudok kibékülni.

„Ha formatervezésben nem is, de a telefon tudásával sikerül előbbre lépni." **89%**

MOTOROLA V60

A fémházba bújtatott, rendkívül elegáns és kicsiny Motorola jól mutat a kézben.

A V66 formavilágát követve sikerült a Motorola mérnököknek megalkotni ezt az alumínium borítású apróságot, amely elegáns formájával és ergonómiájával méltán említhető a legkellemesebb küllemű mobilok között. A kijelzőt ennél a modellnél megduplázták, azaz összecsukott állapotban is értesülhetünk a hívott fél számáról a kékes háttér világítású külső kijelzőn. A telefon billentyűzete kemény műanyagból készült, ennek köszönhetően igen jól nyomkodható, és a V66-nál látottakkal ellentétben jól láthatóak, megfelelő nagyságúak a gombok.

A készülék menürendszere átgondolt, gyors és könnyedén testre szabható, hasonlít a T280-asére. A magas színvonalat támogatja az 500 név tárolására alkalmas telefonkönyv, valamint a kiválóan működő magyar nyelvű prediktív szövegbevitel. Számos – már extrának nem számító – funkció került még a telefonba, úgymint a három játék, naptár, számológép, valutaátváltó.

A készülék, bár kategóriájának kiváló formájú éllovasa, tudásával bizony eléggé vegyes képet mutat. Nem került bele sem Bluetooth, sem MMS vagy EMS lehetőség. A GPRS lehetőség része ugyan a rendszernek, sajnos nemigen tudjuk kihasználni, hiszen nincs beépített modemünk, de még infraportunk sem, amivel a PC kapcsolatot is kezelhetnénk és a WAP böngészőnk sem a már fejlettebb 1.2.1 verziót támogatja. Pozitívumként említendő viszont, hogy az infra hiánya ellenére a PC kommunikáció USB vagy egyszerű soros port segítségével megoldott és a szinkronizáció a Motorola hagyományokhoz híven elég könnyen megy.

Mindent összevetve sajnos a készülék ár és érték aránya nem mutat túl vonzó képet, a tervezés és a szoftver még nem teljesen kiforrott és a tudásszint sem harmonikus. Ha belsejéért nem is, leginkább extravagáns külsejéért fogják megvásárolni a készüléket az elegáns és fiatalos divatot kedvelő mobilhasználók.



→Tények

Típus: Motorola V60
Ár: 99.000 Ft, Pannon előfizetéssel
Rendszer: GSM 900/1800/1900
Méret: 80 x 44 x 18 mm
Akkumulátor: 600 mAh Li-Ion
Súly: 110 gramm
Billentyűzet: 17 gomb + Navigációsgomb
Belső kijelző: Monokróm, 96 x 24 pixel
Külső kijelző: Monokróm, 96 x 16 pixel
Beszélgetési idő: 5 óra
Készenléti idő: 170 óra
Extrák: GPRS, hanghívás, hangvezérlés, vibra funkció, WAP böngésző, diktafon, prediktív szövegbevitel.

PCFVélemény

↗ Gyönyörű forma és kettős display teszi vonzóvá.
↙ Tudása néhol hiányos, és sajnos nem Bluetooth kompatibilis.

„Jó stílusa van a telefonnak, de azt hiszem ennyiért már többet is elvárnék." **84%**





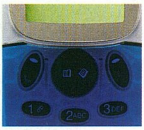
TRIUM NEPTUNE

Az alacsonyabb kategóriák egyik legjobb designját mutatta be a Trium ezzel a modellel.

A mobilrovat sajnos néha a kelleténél többet foglalkozik extra és magasabb kategóriás készülékekkel, de ezt a tendenciát most megváltoztathatjuk, ha az amúgy remekbeszabott külsejű de kisebb tudású Trium Neptune-ról szólunk. A kis kétnormás készülék mondhatni extra lekerekített formájú, billentyűzetét átlátszó, lehajtható nem aktív flip fedi. Az ergonómiai szempontok figyelembevételénél a forma jól vizsgázik, a készüléket könnyű tartani, kézbe venni, viszont a puha gumiból készült gombok, különösen a kör alakú navigációs gomb használata zavaró, kissé bizonytalan.

A grafikus felhasználói felület könnyen olvasható és sokszor találkozunk animált ikonokkal is. Beépítettek egy WAP böngészőt, ami a maximális 14,4 kbit/s sebességű adatátvitellel már egész jól használható. Az extrák között szerepel továbbá a T9 prediktív szövegbeviteli rendszer, a vibra funkció, valamint a 100 bejegyzés tárolására alkalmas telefonkönyv. Nem mindennapi ebben a kategóriában, hogy a telefonnal szöveges feljegyzéseket lehet készíteni, de a Neptune esetében a tervezők erről is gondoskodtak. Említésre méltó még az asztali kihangosító rendszer, aminek a hangszórója a telefon hátoldalán kapott helyet, míg a mikrofon természetesen az elején.

Összességében a telefon kategóriájának egy jól megtervezett és kellemes darabja. Természetesen itt nem beszélhetünk GPRS-ről vagy beépített modemről, sem határidőnaplóról, de van egy jól megtervezett egyszerű telefonunk, aminek elég erős, 800 mAh kapacitású akksija is kiválóan szolgálhat minket. A telefon ár érték aránya messze jobb, mint néhány magasabb kategóriás társáé, hiszen itt alapvetően más a megközelítés. Alacsony árát szemlélve az jut eszembe, hogy lám, ennyiért még ez is benne van, míg más esetekben, drágább telefonok vizsgálatakor pont az ellenkezője, sokkal kritikusabban figyelem, mit is kapok a pénzemért.



→Tények

Típus: Trium Neptune
Ár: kb. 15.000 Ft
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 120 x 50 x 28 mm
Akkumulátor: 800 mAH / 3,8 V / NiMH
Súly: 120 gramm
Billentyűzet: 14 gomb + Navigációs gomb
Kijelző: Monokróm, Nagyfelbontású
Beszélgetési idő: 180 perc
Készenléti idő: 130 óra
Extrák: Rezgő hívásjelzés, WAP böngésző, fax és adatátvitel: 14400 bps, prediktív szövegbevitel, beépített modem, aktív flip, asztali kihangosítás.

PCFVélemény

↗ Elég erős akksival szerelték fel, ami sokáig nem hagy cserben.
↙ A gombok, különösen a navigációs gomb nehezen kezelhető.

„Kiváló diáktelefon, de mindenkinek ajánlott, aki az egyszerűséget részesíti előnyben." **80%**

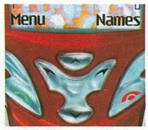
NOKIA 7210

Háromsávos a Nokia legújabb, elegáns tervezésű színes képernyős divattelefonja.

Az idei esztendő harmadik negyedévében érkezhet el hozzánk, azaz kereskedelmi forgalomba kerülhet a magyar piacon a Nokia 7210. A telefont a mobil technológia kínálta lehető legtöbb tudással vértezték fel, azért hogy az aktuális trendeknek megfelelve, sőt azon túlmutatóan új hardver fejlesztésekkel kápráztassa el a mobilfelhasználókat. Formáit szemlélve, az eleganciát és extravaganciát látom az alapvető tervezési motívumoknak. Billentyűzete egyedi, rendkívül szép, de talán nem egészen kényelmes, a gombok helyén mintha mindig gondolkodni kellene. A telefon természetesen GPRS kompatibilis és a hagyományos, már majdnem alapfunkció WAP 1.2.1 böngészővel is felszerelt. Találunk még beépített FM rádiót, amelyet a kifinomult hangrendszeren keresztül élvezhetünk, mely képes MIDI file-ok és polifonikus csengőhangok lejátszására.

A valódi újdonságokat szemlélve a következő ötletekkel találkozunk: A Nokia 7210 az első telefon, amely kisméretű színes képernyőkre optimalizált, új Nokia Series 40 felhasználói felületen alapul. A telefon színes kijelzője 4096 színt támogat, és az MMS-sel együtt a kommunikáció gazdagabb módját kínálja a felhasználóknak. A készülék a továbbiakban támogatja a Java 2 Micro Editiont (J2ME™), a Java technológia kisméretű, fogyasztói elektronikai cikkek számára tervezett változatát is. Talán a leginnovatívabb fejlesztés a 7210 telefon a Pop-Port™ interfész-csatlakozója, ami a Nokia telefonok sorában is az első. A Nokia Pop-Port csatlakozó lesz majd a jövő Nokia telefonjainak elsődleges interfész-csatlakozója, melyet a mobil környezet számára terveztek, és olyan fejlett funkciókat támogat, mint a digitális tartozék-azonosítás, sztereó hangminőség, és a gyors adatkapcsolat.

Mindent összevetve a telefonról rosszat nemigen tudnék mondani. Fantasztikus lehetőségeivel kiváló társ lehet a munkában és a szórakozásban is és valószínűleg a színes kijelzős telefonok versenyében kiváló helyezést ér el.



→Tények

Típus: Nokia 7210
Ár: kb. 130.000 Ft
Rendszer: GSM 900/1800/1900
Méret: 106 x 45 x 17,5 mm
Akkumulátor: Li-Ion
Súly: 83 gramm
Billentyűzet: 15 gomb + Navigációsgomb
Kijelző: 4096 Szín, Nagyfelbontású
Beszélgetési idő: 2 - 5 óra
Készenléti idő: 150 - 300 óra
Extrák: MMS, GPRS, FM rádió, polifonikus csengőhangok, Java 2 Micro Edition, Pop Port interface, WAP 1.2.1, beépített kihangosító, határidőnapló, Java játékok.

PCFVélemény

↗ A Pop-Port interface ígéretes lehetőségeket tartogat.
↙ A billentyűzet szép, de az alsó gombok nehezen kezelhetőek.

„A telefon a formatervezést a csúcstechnológiával ötvöző stílustanulmány." **92%**



>>Bármely, előzetes szerepjáték-tapasztalatok nélküli játékos gyorsan elsajátíthatja a *Dungeon Siege*-t



DUNGEON SIEGE

Microsoft www.dungeonsiege.com

RPG tapasztalati pontok nélkül? Mi folyik itt?

Minimum: PII-333, 64Mb (128Mb az XP-hez), 8Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-800, 256Mb, 32Mb 3D kártya

Kevéssé meglepő módon a *Dungeon Siege* Chris Taylor agyszüleménye – ő felelős a *Total Annihilation*-ért is. Ez az RTS, amely stílusában és technikailag is felülmúlta elődeit, eleganciájával és a harmadik dimenzió bevezetésével is kitűnt társai közül. Vajon a forradalmian új játék tervezője bele mer vágni a szerepkáték kategóriába is? Hát persze. De vajon sikerrel jár-e?

A szerepjáték más kategória. Míg egyesek a *Baldur's Gate* összetettségére vágynak, mások inkább a *Diablo*-ban megismert leegyszerűsített gyilkolósdit kedvelik. Maradtak vajon új területek? Ezen a nyáron két olyan játék is megjelenik, amely az első utat követi: a *Morrowind* és a *Neverwinter Nights*; a *Dungeon Siege* azonban szinte teljesen elhagyja a stílusra jellemző statisztikákat, és inkább a sebességre és egyszerűségre koncentrál. Bármely olyan játékos, akinek nincsenek tapasztalatai a többszereplős szerepjátékokkal vagy a varázslat- és képességrendszerekkel, gyorsan elsajátíthatja a *Dungeon Siege* kezelését. Ez egyrészt a barátságos felületnek és a fokozatos tanulási folyamatnak köszönhető, másrészt annak, hogy a hagyományos RPG stílust meglehetősen megnyirbálták.

Számok nélkül

A történet és a bevezető kissé fantáziátlan: főszereplőd egy farmer az Ehb Királyságban. Mindennapos élete feje tetejére áll, mikor a területet lerohanják a Krug nevű gonosz teremtmények – az általában szervezetlen lényeket azonban magasabb hatalmak irányítják. Míg a többiek celláikban remegnek, rád hárul a szokásos gonoszűző feladat. Érdekes módon induláskor nem választhatsz képességeket vagy osztályt, csupán megjelenést és nemet. Ahogy haladsz előre, képességeid harci stílusodnak megfelelően fejlődnek: tehát ha csak közelharc-fegyvereket alkalmazol, közelharcképességeid és erőd nő. Mágikus hatalmad – bár használhatod – nem fejlődik. Mivel csupán három számérték (erő, ügyesség, intelligencia – magyarul közelharc, távolsági fegyverek, mágia) és négy képesség (közelharc, távolsági harc, természetmágia, harci mágia) jellemzi hősödet, a játék statisztikai oldala igen kurta marad.

Míg a legtöbb szerepjáték a kiválasztott osztálytól függően különféle korlátozásokat alkalmaz, itt ezt nem veszik túl szigorúan. A fegyverek, páncélok használatát csak az ehhez szükséges minimális értékek korlátozzák: egy nehéz páncélt vagy harci kalapácsot csak az erős karakterek használhatnak, míg a hatékonyabb íjakkal csak az ügyesek harcolhatnak. A mágiarendszer is egyszerű maradt. A varázslatokat megtalálni ill. megvásárolni lehet, a legtöbb vég- ↘

>>HELYEK, HELYEK, HELYEK

A változatosság az RPG-k kulcseleme, és szerencsére a *Dungeon Siege* nem csak barlangokból áll.



01 **A híd kilőve, így megcsodálhatod a vízesés szédítő látványát. És szívhatsz egy kis friss levegőt – nem lesz rá sok alkalmad.**



02 **A bányákban igazi klausztrofóbia törhet rád – nem is említve a sötétség teremtményeit, akik alig várják, hogy harcosaidra vethessék magukat.**



03 **A jégbarlangok számos élő veszélyt rejtenek. Itt is látható a pályatervezők magaslatok és mélységek iránti szeretete, ami miatt sosem válik egyhangúvá egy szint.**

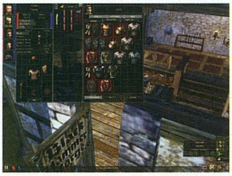
>>VIDÉKI SZÖVETSÉG

A *Dungeon Siege*-ben valóban szórakoztató a vadászat – és könnyű beletanulni is.




Egyedül kezdesz, és nem bujkálhatsz örökké a pincében

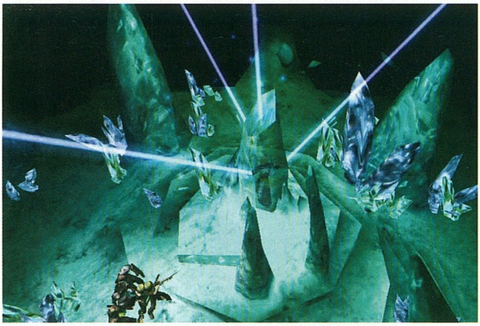

Bármely küldetést elvállalhatod, nem igazán ágaznak el az útvonalak


Kevés boltot találsz és messze vannak egymástól, de az árak elviselhetőek

>>A megszakítás nélküli környezet manapság olyan ritka, mint a fehér holló.

telenszer használható: a hatalmasabbak ellövéséhez szükséges a megfelelő képesség magasabb szintje, de ezen kívül minden csodálatosan átlátható. A megkötések nélküli rendszernek köszönhetően a kezdők gyorsan tanulnak, a haladóknak pedig nem kell a kézikönyvet bújniuk.

A játékban történő előrejutás kellemesen gyors és izgalmas, amely nem kis mértékben a lineáris szerkezetnek köszönhető. És bár sok játékos elítéli a linearitást, csupán a kivitelezésétől függ a végeredmény – az utad mindig nyilvánvaló, számos alküldetéssel, tehát úgy érzed, gyorsan és időpazarlás nélkül mozogsz. Hasonlóképpen nyilvánvaló, hogy az útvonalat sem te választod meg; a külső területek sziklái és facsoportjai csupán a szabad tér benyomását keltik, valójában kevés lehetőséget hagynak. A föld alatti barlangok elágaznak és sok ajtót is találsz, de a ravasz kivitelezésnek köszönhetően végül mindig ugyanoda lyukadsz ki, miközben nincs az az érzésed, hogy az orrodnál fogva vezetnek.


Kulcsfontosságú rész vagy csupán lehetőség a színes fények bemutatására? Te döntöd el.

Makacs öszvérek

Utadon belefutsz majd pár beszédesebb emberbe; néhányuk felajánlja, hogy csatlakozik hozzád (vagy a felsőbb eszmék, vagy a csörgő aranyak hatására). Így gyorsan összegyűjthetsz egy változatos képességekkel rendelkező csapatot, és kedved szerint használhatod őket. Egy csapattag azonban mindenekfelett fontos: az öszvér. A minden jobb kereskedőnél beszerezhető málhás boldogan elcipeli a összerabolt zsákmányt. Mivel a csapat legfeljebb nyolctagú lehet az öszvért is beleértve, taktikailag hátrányba kerülsz. Elméletileg vehetsz belőlük többet is, de ezzel túl sokat áldozol föl – bár eliszkolnak a csatából és rúgásuk erős, ha egy erősebb szörny sarokba szorítja őket, nincs esélyük. Mindenesetre elengedhetetlen a jelenlétük, már a kedves animációk miatt is.

Földalatti mozgalom

A *Dungeon Siege* nevéhez hűen nagyrészt valóban a barlangokban játszódik. Pontosabban barlangokban, bányákban, kastélyokban, romokban, kriptákban és földalatti üregekben. A te feladatod, hogy megostromold ezeket.
A lényeg, hogy kalandjaid során hatalmas barlangrendszereken hatolsz majd át, amelyek mintha sosem akarnának véget érni, és melyek egyre messzebb visznek a néhány, játékban szereplő város biztonságától. Ritkán érzed, hogy érdemes visszafordulni, hiszen úgyis rögtön véget ér – vagy nem? Senki sem szereti visszafele végigjárni a megtett utat, a *Dungeon Siege*-ben pedig ez ritkán fordul elő, mivel mindig van kiút a végén; vagy egy bányalift, vagy szabadba vezető lépcsők.

És itt jössz rá: nincs töltögetés. Még az egyik hatalmas területről a másikra történő áthaladás során sincs szünet. Csak kimész, és a szabad tér varázslatosan megjelenik: semmi képernyő, „ké-



A csapat összeállítása tetszőleges, de szükséged lesz sok közelharc-szakértőre



Ha túl sokat pakolsz öszvér barátunkra, inkább a halált választja...

rem várjon" felirat, se hasonlók. Annyi szentigaz, hogy a játék sokat követel a gépedtől (a sok RAM segít a pálya merevlemezről történő folyamatos beolvasásában), de a megszakítás nélküli környezet manapság fehér holló. Nem elég, hogy nincsenek idegesítő szünetek, de a környezet hatalmasságának érzete még erősebb lesz.

Nyolcan, mint a...

Talán úgy véled, nyolc szereplő irányítása problémás, mikor beindul a banzáj, de tévedsz. Alapvető beállítások szabályozzák csapattagjaid viselkedését és támadásait, ezek pedig automatikusan életbe lépnek, ha közel az ellenség. Csak válaszd ki a használni kívánt fegyvereket és varázslatokat, az MI mindent elintéz helyetted. A játékot meg is állíthatod, hogy taktikai parancsokat adj ki, de egy idő után erről úgyis leszoksz. A harcosok egészsége alacsony? Csak nyomd le a [H]-t, hogy a fele egészségnél kevesebbel rendelkezők lehajtsanak egy gyógyító italt (feltéve, hogy van náluk ilyesmi). Ugyanez a mana-pontra is igaz: az [M] lenyomásával pótolhatod. A varázsitalokat részlegesen is ki lehet üríteni, így nem vész kárba egy csepp se.

Csak egy pillantást kell vetned a képernyőfotókra, hogy rájöjj, a *Dungeon Siege* első osztályú látványvilágot kínál – főleg az RPG-khez képest, ahol ezzel kevésbé foglalkoznak. És a képernyőfotók nem adhatják vissza az animációk, környezeti hatások és mágikus tűzijátékok hatását. Minden szörny újabb grimasszal ugrik, rohan, vetődik a csatába. Minden új varázslatnál lenyűgöző, ahogyan bevilágítja a barlang szegleteit színes fényével. Még az új eszközök felszerelésénél is ráközelíthetünk karakterünkre, hogyan áll rajta. Ezalatt a papíros megbarnul, a nap felkel, a hó finoman szállingózik és a sziklák a távolba vesznek. Gyönyörű látvány, és a kiváló zene pótolja a gyengébb hangeffektek hiányosságait.

Beszélni nehéz

Ezek a hangulatelemek azonban csupán részben feledtetik a játék egyéb területeinek sekélyességét. A *Baldur's Gate* rajongói hiányolni fogják a szereplők egyediségét, akik szinte a teljes játék során veled vannak: sosem tesznek megjegyzéseket vagy javaslatokat. A városlakók, akikkel találkozol, egy kaptafára mennek és soha sincs semmi mondanivalójuk; a mellékes küldetések pedig épphogy megütik a szintet. Sőt, az egyszerűség néha már szélsőséges méreteket ölt, és a *Diablo II* hatása gyakran tagadhatatlan. Mivel nincsenek csapdák és a kincsek felfedezése is egyszerű, villámgyorsan végigrohansz a területeket (igaz, egyjátékos módban még így is 40 óra körül jár a teljes játékidő). Kifinomultabb rejtvényekkel és fejlettebb NPC-kkel a *Dungeon Siege* valóban csúcsminőségűvé válhatott volna.

Mindent összevetve Chris Taylor elégedett lehet, hiszen elérte, amit akart. A *Dungeon Siege* egy ügyesen megtervezett, gyönyörű tájakat felvonultató kalandjáték, amelynek technikai kivitelezése példaértékű. Bár a komolyabb szerepjátékok rajongói hiányolják majd a mélységet, a többiek nem fognak unatkozni. **PCF**

NE**HAGYD**KI



Talán nem tűnik nagy számnak, de a *Dungeon Siege* folyamatos kialakítása (nincsenek töltőképernyők, a környezetet folyamatosan olvassa be a játék a merevlemezről) nagyban megnöveli a játék egységességének érzetét. A töltési szünetek nélkül a szabad terek és barlangok közötti átmenet hihetetlenül hangulatos – az ehhez hasonló recsegő liftek valóban éreztetik, milyen mélyen is vagy.

PCFVélemény

↗ Technikailag példaértékű, szórakoztató
↙ Kissé sekélyes

HASONLÓT KERESEL?
Diablo II 90%
Baldur's Gate II 94%
Summoner 70%

„Rengeteg akció és kaland, kevés szerepjáték." **88%**



Az átmenetek lenyűgözők: se töltőképernyők, se szövegek



Az ősrégi csalogatós technika tökéletesen beválik, főleg a tompább zombiknál



A főszörnyek ritkák és egytől egyig lenyűgözők. Komolyan félünk



Túl kevés a fejtörő – ezek a liftek megosztják a csapatot, ami veszélyes

SVEN GORAN ERIKSSON WORLD CUP MANAGER

Próbáld ki magad az angol válogatott élén! Kövesd a tanácsokat, amelyeket a valódi mester osztott meg a *PCFormat* stábjával.



A Tactics Designer segítségével kidolgozhatjátok a szívetekhez közelálló stratégiát.



A németek vesztésre állnak. Még négy gól, életszagú lesz a dolog...



A menedzseri irodában összeállíthatjátok álmaitok csapatát, és kidolgozhatjátok az edzéstervet is.

„Fantasztikus volt. A számítógép nagyon reálisan viselkedett."
SVEN GORAN ERIKSSON

A valódi élet néha sokkal emlékezetesebb dolgokat produkál, mint a virtuális valóság. Amikor Sven Goran Erikssont kinevezték az angol nemzeti 11 vezetőjévé, miután Kevin Keegan lemondott a tisztségről a VB selejtezők kezdetén, a svéd szakember csaknem lehetetlen feladattal szembesült.

A legjobb, amire az angolok számíthattak, egy csoport-ezüstérem volt, amellyel kijuthattak a világbajnokságra. Erikssonnak akkor sem lett volna nehezebb dolga, ha csukott szemmel kellett volna betalálnia a pipába a félpályáról. Ennek ellenére kiválóan megoldotta a feladatot. Az angol válogatott megnyerte a soron következő öt meccsét, köztük egy 5-1-es hódítást a Szürreális Percek stadionjában, München mellett, majd indult a görögök leigázására. Taktikai húzásai és pszichológiai eszközei segítségével olyan eredményeket ért el, amelyre egy futballrajongó sem számíthatott. Alighanem hosszú ideig emlékezetes fog maradni, hogy Sven Goran Eriksson sokkal többet teljesített, mint amennyi reálisan elvárható lett volna tőle a labdarúgás kiszámíthatatlan edzői világában.

Svédcsavar

Miután a *Sven Goran Eriksson World Cup Manager* júniusi piacra dobása alkalmából volt lehetőségünk beszélgetni az őszhajú mesterrel, hamar megtaláltuk sikerének kulcsát, amely a játékban is tükröződik.

„Megtekintettem a játékot, amely igen szórakoztatónak bizonyult" – mondta Eriksson, miután eltöltött egy délutánt az Anco fejlesztőivel, hogy néhány utolsó simítást elvégezzenek. Sűrű programja ellenére még erre is volt ideje a mindig nyugodt, udvarias szakembernek.

„Fantasztikus volt. A számítógép nagyon reálisan viselkedett – tréfált Eriksson – ott ült az irodában és problémákat oldott meg."

Nem gyakran adatik meg a lehetőség, hogy az angol válogatott mesterétől kérhetünk tippeket, hogyan is kell jól játszani egy futballmenedzser-játékkal. Ezen programok rajongói tudják, hogy a taktika és az edzés egyaránt alapvető fontosságú a győzelemhez. Lássuk mi a véleménye erről annak az embernek, akit a futballvilág egyik legnagyobb stratégájának tartanak. Glenn Hoddle a háromfős védelmet kedvelte, Kevin Keegan, a pálya egész területén hármas egységekkel operált, Eriksson azonban a 4-4-2 megrögzött híve. Miért a 4-4-2? A mester gyorsan felskiccelі a csapat vázlatát egy darab papírra. „Támadásnál előnyös, ha a középre koncentrálva rohanjuk le az ellenfelet. Ha a szárnyak erősek, középen nem marad elég erő. Ezért jó a 4-4-2, mert egyensúlyban van a támadás és a középvédelem. Ezt a felállást szeretem a legjobban, de előfordult már, hogy 4-3-3-all léptünk pályára.

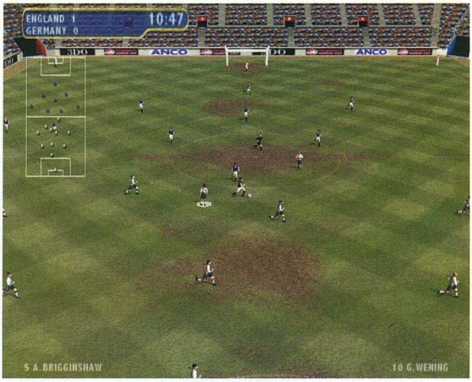
„Játszott már úgy is, hogy négy ember volt hátul igaz?" „Igen-igen, elő-előfordult. Ez is egy kiegyensúlyozott felállás és Angliában a játékosok hozzá is vannak szokva. Csupán kevés csapat nem él ezzel a lehetőséggel. A Tottenham például ilyen." Valaki bedobja, hogy amikor a Spurs 4-4-2-es felállással játszott a Chelsea ellen, 4-0-s zakót kaptak. Általános derültség, beleértve Eriksson mestert is.

Jó családból

A *Sven Goran Eriksson World Cup Manager* az Anco *Player Manager*-ének motorjára épül, amely nem akármilyen elbánásban részesült a VB-re való felkészülés jegyében. Megnézhetitek az ificsapatok listáját, a játékosok előmenetelét az angol csapatokban és az európai alakulatoknál is. Dönteni csak ezután kell, beveszitek-e őket saját válogatottatokba. A focistáknak különféle edzőprogramokat lehet előírni képességeik fejlesztése érdekében. Miután bekerültek a csapatba, a különböző adottságok fontosságát is beállíthatjátok. Még az is kiválasztható, hogy a játékosok milyen agresszívak legyenek. ha elszámítjátok magatokat, egy barátságos mérkőzés csúnya verekedésbe torkollhat. A játék igazi ízét azonban természetesen a taktikai felkészülés adja, mint a menedzser programoknál általában.



„Tisztára mint az életben" – ha valaki, hát Sven csak tudja.



A németek még mindig vesztenek. Hiába, Sven mester taktikáját nehéz kijátszani.



Veszélyes szabadrúgás, de az angol sorfal jó helyen áll.

Milyen fontosságúak a cserék? Elég a kezdőket különféle formációkban a gyepre küldeni? Mennyire fontos a nemzetközi játékosoknak, hogy saját, jól megszokott pozíciójukat játsszák? Ez utóbbi egy kulcsfontosságú kérdés, amelyet a nagyobb erőpróbák – mint például az idei VB – előtt is mindig számításba vesznek. Ha jól okoskodtak, az ellenfél nem sokat tehet az „idegen" poszton játszó csatárral, ha azonban nem jön be a taktika, az akár az egész bajnokság elvesztésébe is kerülhet.

Klubélet

„Úgy vélem fontos, hogy a játékosok ugyanazt a posztot játsszák, mint nemzetközi klubcsapataiknál. A magyarázat igen egyszerű: az angol nemzeti tizenegy edzőjeként csupán igen rövid idő áll rendelkezésemre, hogy minden lehetséges kombinációt kipróbáljak. Ez azonban a világ összes országában így van. Az idő egyszerűen túl rövid, hogy az ember forradalmasítsa a stratégiát. A labdarúgásban minden apró részletre nagyon oda kell figyelni. Kiemelkedő fontosságú egy megfelelő struktúra felállítása, ahol mindenki tudja és teszi is a dolgát. Ezt persze mindenkinek el kell fogadni, ugyanis ha valaki nincs rendesen motiválva, nem születhetnek jó eredmények sem.

Eriksson beismeri, hogy edzési programja részeként nem igazán használja a számítógépet, de kellemes meglepetésként érte, hogy mennyi hasonlóságot lehet tapasztalni a virtuálisan, illetve a való életben történő csapatirányítás során.
Ez azonban alighanem érthető, mivel a menedzserjátékokban általában jelentős a statisztikák szerepe, Eriksson pedig maga is olyan, hogy az edzések során kiterjedt nyilvántartást vezet az egyes játékosok teljesítményéről.

Valóban belebújhatunk tehát egy valódi futballedző bőrébe a játék segítségével? Eriksson szerint igen: „Ismerős volt a terep, nagyon is ismerős. Izgalmas, ahogy az ember böngészi a statisztikákat, kiválasztja a keretet, illetve játékosok után kutat, akiket alkalmasnak ítél bizonyos posztokra. Megnézhetjük hány ballábas focista áll a rendelkezésünkre, beállíthatjuk az offenzíva, illetve a védelem mértékét, típusát és még sorolhatnám. Nagyon érdekes élmény volt."

„Az angolok edzőjeként, igen kevés időm van, hogy minden stratégiát kipróbálhassak."
SVEN GORAN ERIKSSON

Hosszabbítás

Erről a ballábas dologról mindannyian azt gondoltuk, hogy freudi elszólás. Angliának gondjai vannak a bal szárnnyal. Erről szólt volna a közös munka az Anco-val? Egy kis segítség Svennek, hogy megtalálja a megfelelő ballábas embert? „Csak egy példa volt" – mosolyog a svéd mester.

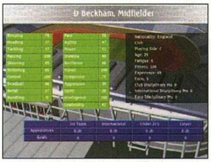
Búcsúzás előtt még egy utolsó kérdést feltettünk Erikssonnak. A kommentátorok sokat kritizálták Kevin Keegant a 2000-es EB-n, amikor az angolok 2-0-ra vezettek, ám a portugálok a középpályát lerohanva végül 3-2-re győzedelmeskedtek. A szakértők szerint Keegan nem hajtott végre időben megfelelő stratégiai változtatásokat és ez a válogatott győzelmébe került. Mit tett volna Sven Goran Eriksson egy hasonló helyzetben, amikor az általa irányított csapat 2-0-ra vezet? A mester megfontolja a választ, majd felel: „A legjobb, amit ilyenkor tenni lehet, egy harmadik gól belövése. Akkor a meccs már tényleg a zsebben van."

Egyszerűen hangzik, ugyanakkor kivitelezni koránt sem egyszerű. Akárcsak a legjobb menedzser játékokban sikerre vinni egy csapatot. De talán Sven tanácsait megfogadva győzedelmeskedhetünk. **PCF**



>>FEJES GÓL

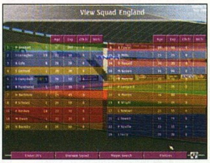
A te csapatod hogy állt volna fel a VB-re?



01 Az angolok edzőjeként nézve a dolgokat, kicsit aggasztó, hogy Beckham csupán 41-et kapott Leadership-jére. Szerencsére az intelligenciára viszont egy kerek százast, így a fejlődéssel nem lesznek gondjai. Vajon a frizurájára hány pontot kapna?

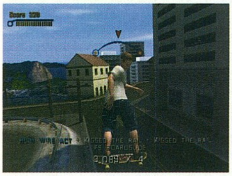


02 „Hmm, vajon honnan tudom meg, hogy ballábasak-e?" – töprengett Sven, ahogy a játékosok listáját böngészte. Vajon Curtis Woodhouse ballábas? Reméljük nem...

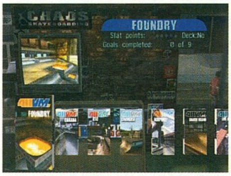


03 Készen áll a félelmetes tizenegy, hogy drákói edzésprogramod teljesítése után leigázzák a világot. Fel a térdvédőt, meg a stoplis csukát és irány a gyepre! Kösz a tanácsokat Sven!

>>Van valami végzetesen vonzó abban, ahogy ugratóról ugratóra hajtasz anélkül, hogy a kisebesedett térded miatt kellene aggódnod.



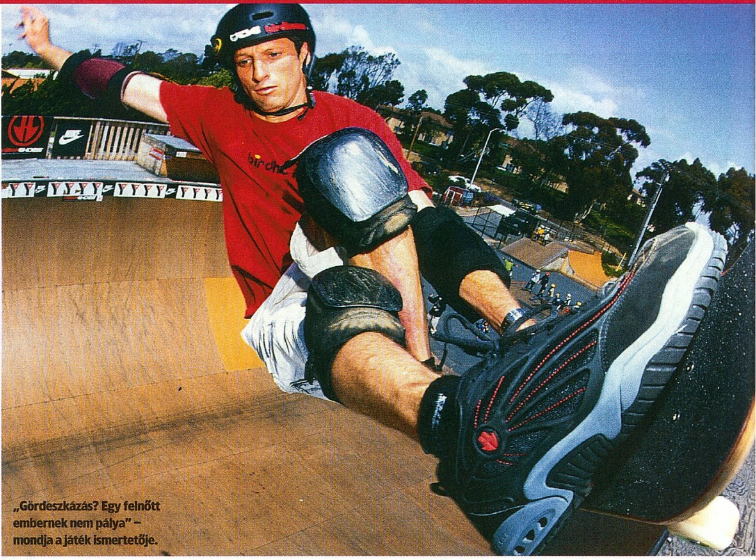
Ebben a részben újak a talajközeli trükkök, itt aztán maradhatsz földhözragadt.



Minden szinten bizonyos számú feladatot kell végrehajtanod, hogy továbbléphess.



A grafika jobb, mint valaha. Életnagyságban csodálhatod azokat a heges térdeket.



„Gördeszkázás? Egy felnőtt embernek nem pálya" – mondja a játék ismertetője.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Activision www.activision.com

A konzolok fenegyereke visszatért, hogy elintézze a PC-játékosokat is.

Minimum: PII-450, 32Mb, 3D kártya
Ajánlott: PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D kártya

Furcsa, hogy a játékipar legnagyobbjai szinte mindig teljesen hétköznapi fickók. Mario egy kövér, munkásruhába bújtatott szivar volt, nevetséges arcszőrzettel megfejelve. 21-ik századi megfelelője egy 30 év körüli fickó, ahogy nyúzott pólójában egy szál deszkán áll. Hihető, vagy sem, a divat-bohóc, középkorú főhős pont az, amit a közönség a játékoktól elvár.

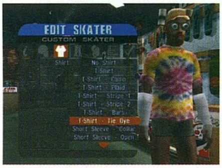
Tony első PC-s tiszteletkörét könnyű elfelejteni – elvégre annyival jobban mutat a kép egy szélesvásznú tévén, mint egy 15 colos monitoron. Ennek ellenére a tavalyi *THPS2* egy jó játék volt, bár a PC-s verzió kicsit lassabban futott, mint az eredeti PlayStation változat. Van valami vérpezsdítő és végzetesen vonzó abban, ahogy ugratóról ugratóra hajtasz anélkül, hogy a kisebesedett térded, vagy a kisgyerekek beszólásai miatt kellene aggódnod, mint ahogy általában ez történik, ha kiviszed megsétáltatni a deszkádat. A lényeg – csakúgy mint a legjobb dolgok az életben – igen egyszerű: zúzz be lélegzetelállító trükköket, kísérd végig a karakteredet a nemzetközi gördeszkás hírnévig, mindeközben további ujjpercgyilkos, kombinált mozdulatokat végrehajtva, majd dicsekedj el pontjaiddal a helyi talponállóban.

>>AZ OLLIE-K KOMÉDIÁJA

A *THPS3* néha tényleg megdolgoztatja a rekeszizmaidat. Itt van három példa, hogy miért...



01 **A Kanadában játszódó pálya a fagyos légkör ellenére esetenként igen derűs – itt éppen egy szerencsétlen nyelvén kell átdeszkáznod, hogy megszabadítsd a jeges oszloptól...**



02 **A deszkás divatházban tényleg röhejeset alkothatsz: mi leginkább a sörösdoboz-szívószállal sapeszt kedveltük, különösen napszemüveggel és batikolt pólóval társítva.**



03 **Nem szándékos, de mindig vicces ahogy sportolók próbálnak orátori képességeikkel villogni – a tutorialban Mr. Hawk kísér végig. A deszkások, nem a szónokok számítanak.**

Becsengetnek?

Mint ahogy az már lenni szokott, ez az epizód néhány csilingelő felhanggal többet mutat fel az előző résznél. Önmagában ez sem rossz – a felhangok elég szépen és tisztán szólnak ahhoz, hogy a *THPS3*-at egy figyelemreméltó játékká tegyék, egészen addig, míg valaki elő nem áll még lélegzetelállítóbb megoldá-

sokkal. A grafika – köszönhetően a játék PSX-ről PS2-re történő átírásának – a sorozat eddigi legjobbja, a fejlesztők a konzolos hagyományokkal végleg szakítva kifejezetten PC-hez igazodva finomították, alakították rajta.

Tony világa ezúttal sokkal meggyőzőbb, a deszka nélkül maradt gyarló puhatestűek megjelenése jóval magával ragadóbb élményekkel és kihívásokkal szembesíti a játékosokat. Az összes olyan gyalogost veszélyeztető húzás, melyről szemöldökpiercinges és bő gatyás nemzedékünk rendszerint álmodik, a tied lehet, legyen az áldozat verítékben úszó, agyonhajszolt munkás, vagy éppen az a szerencsétlen, aki nyelvénél fogva ragadt oda a felfagyott lámpaoszlophoz.

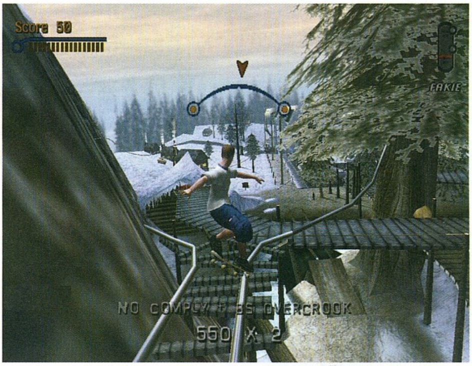
Egy dolog biztosan állítható a *Tony Hawk 3*-ról: a játékban rejtélyes módon visszaköszön az a gyermekded kegyetlenség és gúnyos semmibevétel, amit az Alien Ant Farm-on felnőtt vérbeli deszkástársadalom érez a kívülállók iránt. A zenénél maradva: a szaltóidat, grabjeidet és grind-jaidat kísérő tört ritmusú nu metal sokat elárul a *THPS3* célközönségéről, a valódi klasszikusok, mint az *Ace of Spades* vagy a *Blitzkrieg Bop* igazi kikapcsolódást jelentenek az agyonjátszott slágerecskék között.



Minél tovább csavarsz egy mozdulatsort, annál több pontot kapsz. Nehogy leess...

Le a gravitációval!

Miközben az éppen soron következő Tony Hawk epizód képi világa egyre jobban közelít a valósághoz, a gravitáció következetesen veszít jelentőségéből. Noha igazán összetett és könnyfakasztóan magas ugrásokhoz egy veterán mesterkeze kell, némi gyakorlás után bemutathatsz pár mozdulatot, melyek alapul szolgálhatnak az önelégültséghez. Az irányítás megszokásához kell egy kis idő, de ha egyszer rájössz, hogy karaktered mit miért csinál, saját csúcseredményed folyamatos felülmúlásának ördögi körében végzed. Szerencsére a *THPS3* egész ügyes LAN és Internet multiplayer üzemmódban is fut, virtuóz mozdulataidat tehát a nagyközönség előtt is megcsillogtathatod.



A játék egyik legszebb része a Kanada fagyos éghajlatát idéző pálya

Sajnos a PC-s változat elődjéhez hasonlóan néhol kicsit döcögős, de ha sehol máshol nem játszottál a *THPS3*-al, nem fogod észrevenni a különbséget. A játék azonban végre értelmet ad annak a bizonyos TV-out portnak a 3D videokártyádon – a Tony Hawk kapcsán a nagyobb egyértelműen jobb. **PCF**

PCFVélemény

↗ Kiváló grafika, szórakoztató
↙ Gyengébb, mint a PlayStation verzió

HASONLÓT KERESEL?
Tony Hawk's Pro Skater 2 91%
Extreme Goofy Skateboarding 48%
Matt Hoffman's Pro BMX 56%

„Nagy előrelépés, de még hiányzik belőle a PS2 adta borzongás." **83%**

WAR COMMANDER

CDV www.warcommander.com

War Commander. Istenem, mire volt ez jó?

Minimum: PII-450, 64Mb
Ajánlott: PIII-700, 128Mb

Jó hír azoknak, akik elmulasztották a *Medal Of Honor* próbálkozását a partraszállás szimulálásában: a *War Commander* verziójától biztosan könnyekben törtök ki.

Ahogyan az apró katonák fölemelkednek gyengén megrajzolt hajóikból és elkezdenek kifelé kúszni, frusztrációdtól zokogva keresed a kézikönyvben az animációt átugró gombot. Keresésed hiábavaló lesz, és nemsokára azért imádkozol, hogy valaki szabadítson meg kínjaidtól.

A *War Commander* a *Sudden Strike* sikerét próbálja utánozni azzal, hogy egy az egyben lemásolja azt, kihagyván a stratégiai részeket. A *War Commander* stratégiai rendszere inkább a *Commandos*-nak tartozik köszönettel, hiszen egy csapatnyi, egyedi képességekkel és osztályokkal rendelkező Rangert irányíthatsz. Az egyikük, a Pioneer még az építési elemet is játékba hozza, bár csak fedezék és bónusz fegyverek formájában.



A második hadjárat hasonlóan kezdődik az elsőhöz. Tengerparti mészárlással.



Figyeld, ahogy megsemmisül a bunker és magával viszi csapatod felét

A hadjárat 12 küldetésében nem pótolhatod elhullott embereidet, mindenkinek életben kell maradnia. Sajnos gyakran pillanatok alatt legyalulják a csapat nagy részét, így más lehetőségek híján kezdheted az egészet újra. A tanulóküldetés elmaradása arra utalhat, hogy a készítők feltételezik az előzetes RTS-tapasztalatot, ez pedig veszélyes feltételezés. Bármely tapasztalt stratégiarajongó azonnal fölfedezi a hibákat.

Az ellenséges MI csupán némi scriptelésre korlátozódik, az útkeresés katasztrofális, és még a legegyszerűbb feladatok is áldozatul esnek a nehézkes kezelésnek. A makro-menedzsment talán időpazarlás, mikor csatákat kéne nyerned, de kellemes változatosság az irányíthatatlan és zavaró csatajelenetek közben. Valóban, miközben leméscárolt egységeid szánalmasan orvosért könyörögnek, megsajnálod őket – végül is nem akartak ebben a förtelemben szerepelni. **PCF**

PCFVélemény

↗ Jó, a *Sudden Strike 2* megérkezéséig...
↙ Grafika szörnyű, játszhatóság dettó

"Hasonlít a *Sudden Strike*-hoz, amúgy halált érdemel." **22%**

→ MEGJELENÉS: 2002. JÚNIUS

A LEMEZEN

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

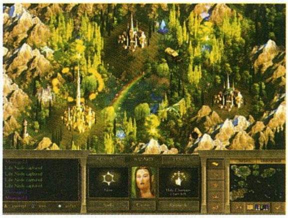
Nem csoda, hogy ebből a kis csodából folytatás kerekedett ki – itt az idő, hogy megmutassuk a többi hatalmas és varázslatos hősnek, hogy milyen gyengék is valójában.

Mi is ez az egész?

Van néhány bevett sorozatcím, amely úgy tűnik, folyamatosan üldözi a PC-s játékokat. A legrosszabb példa a „tycoon" szó állandó indokolatlan használata, mely általában már önmagában megkondítja a vészharangot az ismert sorozatok kapcsán, az „army men" kifejezés szintén hasonszőrű. Mostanság az „age" szó tűnik fel egyre gyakrabban, (*of Empires*, *of Mythology*, és *of Sail* példának okáért), de szerencsére az evvel a kifejezéssel társított játékok még nem váltak elcsépeltté. Vegyük például az eredeti *Age of Wonders*-t – egy fantasynak kikiáltott stratégiai játékot – mely mértani pontossággal köp a feltörekvő *Might and Magic* sorozat álmos szemébe.



A folytatás tartalmában és történetében is az előző rész nyomdokait követi, még elmélyültebb, elragadóbb hangulattal kiegészülve. A sztori már az ismert kaptafára épül: több legendakör furcsa keveréke, megtoldva a Tolkientől kölcsönvett „az emberi faj egyszerre veszélyezteti a világot és szabadítja meg azt szenvedéseitől" gondolatsorral. „Az *Age of Wonders* egy klasszikus fantasy világban játszódik, az első rész tulajdonképp az emberi faj ősi világba történő belépését örökíti meg" – nyilatkozta a játék vezető fejlesztője, Lennart Sas. Úgy tűnik, hogy ezt követően a világ összes faja összefogott az erkölcstelen istencsapásnak gondolt emberiség ellen, és majdnem az utolsó szálig kiirtották az embereket, figyelmen kívül hagyva azt az apróságot, hogy nekünk meztelen főemlősöknek a sors adta rendeltetésünk a többi faj káosztól való megmentése. „Az *Age of Wonders II*" már az emberek nézőpontjából játszódik, de az emberiség ekkora teljesen szétszóródott és soraik is rendre megfogyatkoztak" – magyarázza Sas. Te egy Merlin nevű (hmm...) varázslót alakítasz, akit a szellemileg bebörtönzött Gabriel fővarázsló (hmm...) bíz meg azzal a feladattal, hogy újraegyesítsd a mágikus szférákat (tűz, víz és így tovább), valamint magadnak követeld a Varázsló Trónját – tetteiddel tehát nemcsak saját becsvágyadat elégítheted ki, hanem a világ egyensúlyát is visszaállíthatod.



Lehet, hogy nem 3D, de Evermore vidéke így is gyönyörű. Rombold le egy Wither spell-el.



A varázslód valamely tornyának biztonságából befolyásolhatja a csaták kimenetelét. A pirománia szórakoztató is lehet.

És mi újat tud?

Az *AOW II* egyetlen keresztje, hogy forduló-alapú játék. Ez egy olyan játékelem, amit hallva még ma is sokan csak legyintenek, de nézzük más oldalról: a közkedvelt *Civilization III* szintén fordulókra épül. Ez a rész sokat fejlődött, meglepően sok tekintetben hasonlít a *Civ III*-ra: Merlin ahelyett, hogy csak úgy össze-vissza lődörögne a vidéken seregével, most már más varázslók szövetégét keresi közös ellenségek ellen, és gyakran a harctéren kívüli varázslatok lendítik tovább a játékot. Például csak egy maroknyi készpénzzel és néhány viharvert egységgel a hátad mögött az ellenség bevehetetlennek vélt erődrendszerével állsz szemben, melyet ráadásul szteroidon nevelkedett megabrutál harcosok védenek. Megtámadni az ellenfeled annyira lenne okos, mint megadni a Whisky-s Rablónak a bankszámlaszámodat. Szóval mit teszel? Nézzük csak, a Darklands varázslat lassan kiirtja a környező faunát, ezzel veszélyeztetve az ellenséges lakosság ellátását. Az Anarchy spell lázadást robbant ki ellenfeled falain belül, majd a Forge Blast felére csökkenti a termelésüket. Idézz meg néhány rendelkezésedre álló mágikus lényt az utolsó mana forrásaidból, rohand le velük az ellenfél védelmi vonalait, majd sa-

„A mágia istene emlékszik, ha korábban leromboltál egy varázsközpontot, és megtagadja segítségét."
LENNART SAS



„Hallom, hogy kopogsz, azt is látom, hogy rám gyújtod a házat. Mégsem engedlek be...”



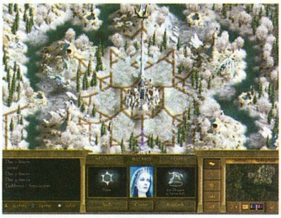
Az *AOWII* kétdimenziós, de a közeli kép segítségével is követheted az ütközetet.

>>Megtámadni az ellenfeled annyira lenne okos, mint megadni a Whisky-s Rablónak a bankszámlaszámodat.

egységeiddel végleg tüntesd el őket a föld színéről. Lehet, hogy nem a leggyorsabb (a fenti folyamat akár egy óráig is eltarthat), de végtelenül szívet melengető érzés túljárni az ellenfél, vagy a számítógép eszén akkor, amikor már úgy gondolja kötélen rángathat.

E forgatókönyv alapján jól működik a fordulóalapú rendszer – nagyon ínycsiklandozó érzés előre számolgatni az ellenfél sebesüléseit, melyeket a következő körben eleresztett tömeggyilkos varázslatod okoz majd. És mivel te sem tudod, hogy az ellenfeled éppen mire készül a háttérben, pillanatnyi előnyöd bármikor a visszájára fordulhat.

A kutató rendszer újabb szerepjáték elemmel gazdagítja az *Age of Wonders II*-t. A hősöd hosszú távon nem az egyetlen egységed, és bár csak a csaták küzdelmében vesz részt, a játék folyamán állandóan fejlődik, míg végül önmagában is jelentős tűzerőt képvisel a későbbi ütközetekben. A mana pontjaid (melyeket elfoglalt szentélyekből, csomópontokból és város upgrade-ekből nyersz) varázslás és kutatás között oszlanak meg, ennek mértékét bármikor szabadon megváltoztathatod. Szintlépéskor vagy új varázslatokat kapsz – a fentiekhez hasonlót, illetve ütközetben alkalmazhatót – vagy a hősöd városaira és egységeire gyakorolt befolyását növelheted – ez lehet csökkentett építési idő, növelt sebzéserő, vagy a hős varázslási képességeinek fejlesztése.



A középen látható hatalmas tévétorony a Wizard Tower kellős közepe. Ha betérsz, elhalálozol.



Elsőre látszik, hogy ez az *Age of Wonders* – van sivataguk, minden. Ja, és némi mágia.

Utószóként

A második rész megannyi újításának egyike az istenek megjelenése. Míg az eredeti *AOW* leginkább az ellenfeleid közvetlen lemészárlása köré összpontosult, ebben az epizódban küldetéseken keresztül időről-időre eleget tehetsz az égiek óhajainak. Nyilvánvaló, hogy a harc istene valamivel véresebb feladattal bíz meg, mint mondjuk a természet istene. A halhatatlanok iránti elkötelezettséged nemcsak játékstílusodat határozza meg, hanem némileg az értékrendedre is rávilágít. Az istenek számon tartják cselekedeteidet a játék során, és ennek megfelelően reagálnak. „Például a mágia istene emlékszik, ha korábban lerombo ltál egy varázsközpontot, és megtagadja segítségét” – mondja Sas. „De a gyakori mágia használat elégedetté teszi, és ennek megfelelően később még megbízhat egy küldetéssel.”

Mégis, az *AOWII* legellenállhatatlanabb csábítása a multiplayer üzemmód. Ha egyszer már sikerrel teljesítetted a világ meghódításának ősi hagyományát, akkor varázsló-gyilkos képességeidet emberi ellenfelek előtt is bizonyítani akarod majd. A *Heroes of Might and Magic* sorozathoz hasonlóan használhatsz intranetes hálózatot valamely házon belüli barátod ellen, így az ebédpénzedet sem kell telefonszámlára költened. A játék egyébként is fordulóalapú, tehát nincs szükség túl nagy sávszélességre. Olyan ellenfelet válassz azonban, aki nem sajnálja az idejét a gép előtt tölteni – a mi egyszerű kétszereplős missziónk távolról sem volt eldöntött két óra tömény LAN játék után. A parti végeredményét hamarosan közöljük, mindenesetre az *Age of Wonders II* egy egykor elvásottnak hitt játéktípus kimeríthetetlen, összetett és okos feltámasztása. **PCF**

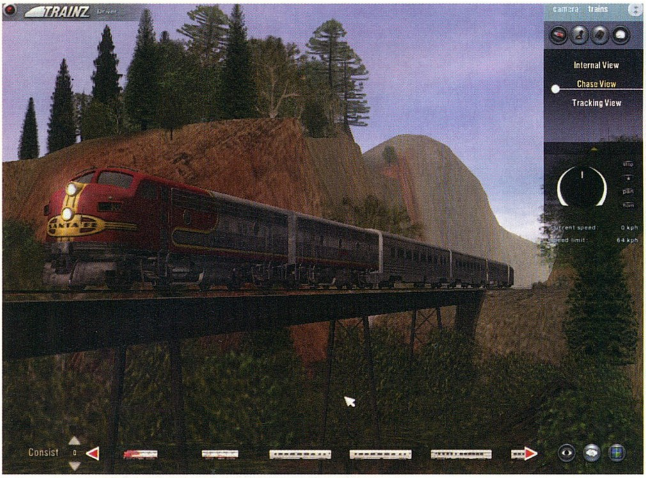


A CSODÁK SZERKESZTŐJE

Nem, nem Zsoltira gondolunk, inkább egy misszió szerkesztőre, ami együtt jön az *Age of Wonders II*-vel. Még nem volt kész, amikor mi láttuk az előzetest. Összehasonlításként próbáld ki a karakter-generálót a *Freedom Force*-ban, vagy vedd alapul az egész elképesztő eszközárat a Bioware közeljövőben kijövő szerepjátékában, a *Neverwinter Nights*-ban. Az *AOWII* szerkesztője ismét az egyszerűség diadala: nem lesz szükséged korábbi játéktapasztalatra ahhoz, hogy percek alatt elkészítsd a saját formás kis pályádat.



Egy kismacska ide, egy horda emberevő pók oda...



Talán szebb mint a terepasztalod, de nem lehet játékkatonákat kötözni a sínhez.


A brit Intercity vonatok jól néznek ki, ám a vidéki terepen egyetlen nagyvárossal sem fogunk találkozni.

>>Ha terepasztalt építesz, előbb-utóbb koldusbotra fogsz jutni.


Akik autentikusabb vezetési élményre vágynak, használhatják a kattintható vezérlőeszközöket.

TRAINZ

Strategy First www.auran.com/trainz
Légy az új Kandó Kálmán.

Minimum: PII-400, 128Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-733, 256Mb, 32Mb 3D kártya

Mielőtt fellelkesülve belevetnéd magad a modellvasút-építés hobbijába, amely már önmagában is egy szimuláció, először nem árt, ha megismerkedsz az árakkal. Feltételezzük, hogy valami szerényebb mérettel szeretnéd kezdeni – amely épphogy elfedi a vendégszoba padlóját, így nem kell elszállásolnod a nem szívesen látott rokonokat – megteszi egy egyszerű állomás néhány épülettel (40 000 Ft). Ha ehhez hozzáveszel egy dízel expresszt (80 000 Ft) és egy kedves ki gőzmozdonyt szeneskocsikkal (60 000 Ft), mielőtt a pályáról, kontrollerről és habszivacs-fákról kezdhetnél gondolkodni, már le is gatyásodtál.

Bár a *Trainz* segítségével nem szabadulhatsz meg az anyósod évenkénti látogatásától, a vasútmodellezés varázsát átélheted vele. Miniatűr ihletőjének másolataként a My Collection modulban 15 mozdony és 50 vagontípus közül választhatsz; sajnos ezek között nincsen szénnel hajtott modell, a gőzmozdonyok a kiegészítő-csomagba szorultak ki.



Kelj útra... hm, sínre

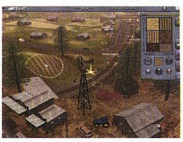
A Driver részben a három előre elkészített terepen vagy saját, a Surveyor módban készült pályáidon próbálhatod ki az összeállított szerelvényeket. A *Microsoft Train Simulator* pályaszerkesztője a menürendszer mélyén rejtezik; a *Trainz* verziója kezelhetőbb, bár a tökéletestől ez is messze áll. A vasúttípusok ugyanis egy alfabetikus listából választhatók ahelyett, hogy országonként lennének rendezve.

Fékezni könnyű

Akárhány szerelvényt elindíthatsz a kiválasztott terepen. Ha rákattintasz az egyikre, átveheted az irányítást, egy újabb kattintással pedig a virtuális vezetőfülkébe kerülsz és megszemlélheted a szépen kidolgozott, ámbár kelleténél ködösebb tájat. Akiket elijesztett a *Train Simulator* hét fékje, örömmel fogják venni a *Trainz* kombinált fékjét és gázkarját.

Amíg meg nem érkezik az ingyenes javítóverzió, nincs más hátra, mint a meglévő pályákat szerkesztgetni és játszani. Tekintve, a szórakozásunk milyen gyakran zsúfolt és gyors, ez a kis szabadság – legalább rövidebb időkre – kellemes kikapcsolódás. **PCF**

FEJFÁJÁS HELYETT


Az *MS Train Simulator* pályaszerkesztőjének használata több migrént, mint ahány mérföldnyi pályaszakaszt eredményez. A *Trainz* hasonló eszköze szerencsére sokkal használhatóbb. Mivel csak három előre elkészített gyűjteményed van, kezelése egyszerű. A textúra és objektumpaletták három geográfiai területre oszlanak (Anglia, USA és Ausztrália) és kiegészíthetők freeware tartalommal.

PCFVélemény

↗ Barátságos és kezelhető
↙ Nincs gőzmozdony, pályák és mentések

HASONLÓT KERESEL?
Train Simulator 78%
Monopoly Tycoon 90%
Flight Simulator 91%

„A vasútmodellezés élvezete az ár törédékéért."

62%



Azért kell lejönnünk a csatornába, mert valaki leejtett ide valamit és ezt nekünk valahol meg kell találni. Érthető nem?



Lecsaptok pár ilyen randa szitakötőt és ez elég bizonyíték egy félőrült troll nő számára, hogy mi fogjuk megmeteni a világot. Logikus nem?



MIGHT AND MAGIC IX

3DO www.3doeurope.com

Sikerülhet kilencedszerre valami forradalmian újat alkotni?

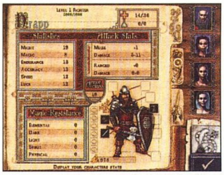
Minimum: PII-266, 32Mb, 3D kártya
Ajánlott: PII-333, 64Mb

Csapó egy: Might lassan, ijesztően kúszik a mit sem sejtő Magic felé. Hirtelen kitépi kezéből a varázspálcáját, majd egy könnyed mozdulattal kettétöri. Ezután kitépi Magic gerincét és ugyanezt teszi azzal is.

Csillogó üresség

Csapó kettő: Magic egyedül álldogál egy hatalmas teremben, különös pózban támaszkodva göcsörtös botjára. Egyszercsak kicsapódik az ajtó és Might hatalmas, kiugró álkapcsa és barázdás homloka rajzolódik ki a halvány fényben. Megiramodik Magic felé, rohamoz, de mielőtt odaérhetne, valami nagy és színes fény csapódik belé és a füst eloszlása után nem látunk belőle mást, csak pici, véres cafatokat. De a biztonság kedvéért Magic még azokat is felgyújtja.

Csapó három: négy véletlenszerűen kiválasztott kalandozó, akik látszólag képtelenek három szónál többet összekapcsolni egy mondatba, bolyong egy olyan tájon, ami úgy néz ki, mintha gyertyaviaszból csinálták volna. Elindulnak, hogy teljesítsenek egy nagy vonalakban körülírt küldetést, egyébként mindent és mindenkit addig ütnek, amíg össze nem esik. Egy játékból, amelynek a címe olyan egyszerű és hatásos, mint a *Might & Magic*, valami sokkal ütősebbet kellene kihozni. Itt olyasmikre gondolunk, mint a Jedi-képességekkel felszerelve farkasszemet nézni egy rakétavetővel a *Jedi Knight II*-ben, vagy a robusztus Zangieffel nekimenni a tüzet okádó Dalshimnek a *Street Fighter II*-ben. E helyett egy hihetetlen módon divatjamúlt RPG-t kapunk, amely még mindig nem akar több lenni, mint az Ultima nagytestvére. Az egyetlen pozitívuma, hogy 3D-s, bár ez egyben negatívum is, mert annyira csúnya, hogy ránézni is rossz. Körülbelül olyan, mintha egy döglött víziló megpróbálta volna a régi *Unreal* motort újraírni egy írógép segédletével.



Minden karakternek hat varázsgyűrűje lehet. Szerintünk ez kezenként hat.



Ledöföd a csontvázat és vérzik. Ez már kicsit erős...

Fejtörő

Olyan értelemben, hogy tutira a falba fogjátok verni a buksitokat, ha meghalljátok a történetet. A játékban (bárkit is játszotok – lásd: Távoli rokon) otthonos szülőfalunkat kell elhagynunk, hogy harcba szálljunk valamivel, majd egy titokzatos idős nő megmondja nekünk, hogy meg kell váltanunk a világot, ami nem áll másból, mint, hogy egyre erősebb szörnyek ellen egyre nagyobb fegyverekkel harcolunk. Négyfős csapatunk minden tagja vagy harcra (Might), vagy varázslásra (Magic) specializálódhat. Ezeken belül alkasztok is vannak, ahogy a játék halad előre. Ilyenek például a druidák, a bérgyilkosok és a többi, ám egyik sem veszi fel a versenyt a „rendes" – például a *Baldur's Gate II*-ből ismert – kasztrendszer lehetőségeivel.

A *M&M IX* hihetetlenül össze van csapva. A fejlesztők meg sem próbálták tenni ez ellen. Az egésznek olyan hangulata, mint az EOB-nak, vagy a többi hasonló RPG-nek, amelyek uralták a 90-es évek elejét. De mégis lesz olyan, aki megveszi már csak a neve miatt is. **PCF**

ROKONSÁG

Bizarr családi kapcsolatok a *Might & Magic IX*-ben



Ez mutatja igazán, mennyire felületesek voltak a fejlesztők. A kalandozást ugyanis úgy kezditek, hogy egy öreg ember, aki a nagyapátoknak vallja magát, tanácsokkal lát el. Néhány órával később azonban kiderül, hogy a négyfős csapat, amellyel mozogtok, mindig többes számban beszél saját magáról. Akkor ez a szivar kinek is a nagyapja? Egy embernek, egy törpének, egy elfnek és egy félorknak egyszerre? Na neee....

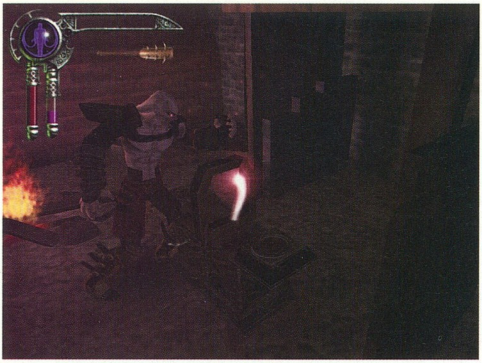
PCFVélemény

↗ Könnyű, érthető
↙ Csúnya, kezelhetetlen, unalmas

HASONLÓT KERESEL?
Ultima IX 91%
Baldur's Gate II 94%
Gothic 75%

„A szerepjáték-sztereotípiákat láthatjuk viszont benne."

41%



A városokban többféle power-up-ot találhatunk szétszórva.



Mindent megtettünk, mégsem tudtuk repülésre bírni a szőnyeget.



A lopakodás közben végrehajtott támadások még az átlagosnál is véresebbek.

BLOOD OMEN 2

Eidos www.eidosinteractive.co.uk

Nincs kellemesebb, mint egy gyors harapásokkal tarkított éjszakai séta.

Minimum: PIII-450, 128Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-700, 32Mb 3D kártya

A *Soldier of Fortune 2* megjelenését övező viták és felhajtás mellett a *Blood Omen 2* valószínűleg észrevétlen marad, pedig a mostanában megjelent játékok között ez az egyik legvéresebb. Belekben turkáló összecsapásai és véres csatái jól jelzik, hogy nem csak az első személyű lövöldözősök tocsoghatnak a belső szervekben. A képernyőfotókból világosan látszik, hogy ami ebben a játékban ránk vár cseppet sem hasonlít egy, a parkban tett kellemes sétához.

Vérkirály

Kain, a *Blood Omen 2* főszereplője megszállott gyilkos: mindenkire lecsap, aki szerencsétlenségére a közelébe merészkedik – lehet az illető bandita vagy paraszt, neki mindegy. Kain a halandók véréből nyeri az erejét, így aztán gyakran elkerülhetetlenül le kell mészárolnunk vele a védtelen és ártatlan járókelőket annak érdekében, hogy megőrizzük az egészségét és felkészültek maradjunk a veszélyesebb ellenfelekkel folytatott összecsapásokra. A játékot kizárólag erősebb idegrendszerű olvasóinknak ajánljuk, Kain ugyanis nem a torok átharapásával táplálkozik: az életet jelentő vért egyenesen a vergődő áldozat szívéből szívja ki.

Most, hogy elmeséltük mennyire könyörtelennek és ellenszenvesnek kell lenni játék közben valószínűleg felmerül a kérdés, hogy a *Blood Omen 2* készítői vajon kizárólag az olcsó horrorjelenetekkel akarják-e eladni a programot? Nos, ez nagyban függ attól, hogy melyik játéktípusokat kedveli az ember. A *Blood Omen 2* lényege elsősorban az akció – gondolkodásra nem igazán lesz szükség.

A kalandokat, amelyek során alapvetően lineáris felépítésű városokba, ködös sikátorokba, hátborzongató temetőkbe és egyéb, hasonlóan kísérteties helyekre vetődünk el jól beállítható kameraállásokkal feldobott harmadik személyű nézőpontból szemléljük. Kain emberfeletti képességeinek köszönhetően hatalmasakat tud ugrani, amikor pedig harcra kerül a sor egyesével számol le az ellenfelekkel: kivédi a támadásokat és fenyegetően köröz.

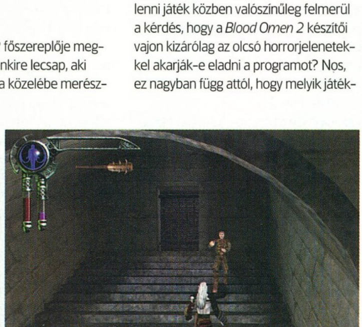
>>Szereti összeverni őket, hozzávágni a falakhoz, összeszurkálni a testüket és letépni a fejüket.

A végső soron

A *Blood Omen 2*-ben az előrehaladás általában mindössze néhány kar meghúzásából, egyszerű feladatok megoldásából és időnként némi védekezésből, valamint az utunkba kerülő városok mészárszékké változtatásából áll. Rendkívül könnyen belejövünk – ez részben az alaposan kidolgozott, szájbarágós tanítórésznek köszönhető –, de sohasem válik igazán izgalmassá.. **PCF**



Érzékenyebb olvasóink jobban teszik, ha kihagyják ezt a játékot, ugyanis kb. Két percenként fordulnak elő ehhez hasonló jelenetek.



Ha összefutunk valamelyik városlakóval azonnal elkezd hátrálni, vagy sikoltozva kuporodik össze. Ez a játék tényleg könyörtelen.

PCFVélemény

↗ Hangulat, izgalmak
↙ Alapszint, ritkán jelent kihívást

HASONLÓT KERESEL?
Soul Reaver 81%
Urban Chaos 87%
Tomb Raider Chronicles 78%

„Mint a *Tomb Raider*, csak vámpírfogakkal. Hatalmasokkal."

69%



Hamarosan megérkezel a kikötőbe, és megnyithatod az új kereskedelmi útvonalat.



Az M7-es csúcsforgalmában edződött versenyzők otthon érezhetik magukat Daytona-ban.

THE SETTLERS IV

THE TROJANS AND THE ELIXIR OF POWER

Ubi Soft www.bluebyte.de

Vigyázat: a hatalom korrumpál. Csak külső használatra...

Minimum: P200, 64Mb, 4Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D kártya

A némileg csalódást okozó legutóbbi *Settlers* add-on után reméltük, hogy a most megjelenő kiegészítő csomag végre fejlődést hoz – vagyis többet nyújt néhány új pályánál és a kötelező új törzsnél. Lássuk tehát mit kapunk! Meglehetős bőkezűségről árulkodva 28 egyjátékosos pályát 5 hadjáratban – amelyekben egyebek mellett Morpheus megpróbálja megkaparintani a Hatalom Elixírjét (a mocsok) –, valamit 13 multiplayer térképet. Van egy új törzs is: a trójaiak.

Ami a jelentős fejlődést illeti, úgy tűnik meg kell várni a *Settlers V*-öt. Ezzel nem azt akarjuk mondani, hogy a játék rossz – az alapszerkezet nem változott és még mindig jól működik –, inkább azt, hogy a kiegészítő nem tudta lángra lobbantani a fantáziánkat. A pluszok jól működnek, de az esetek többségében nem túl eredetiek – egyszerűen új módszereket kínálnak a régi feladatok teljesítéséhez –, amikor viszont igazi újdonságok kerülnek terítékre a program konzekvensen elbaltázza a megvalósítást. Vegyük például a trójaiak Backpack Catapultist egységeit. Ezek jól mozgatható tüzérséggel gazdagítják a hadseregünket, ami elméletileg hasznos is lenne. A baj csak az, hogy a 2D-s izometrikus nézőpont miatt nehéz jól elhelyezni őket – nem lehet pontosan megmondani hol vannak a telepítésükhöz ideális magaslatok. Amikor pedig elkezdődik a csetepaté a taktika hirtelen másodlagossá válik és pusztán a számok döntenek – a nagyobb és erősebb hadsereg mindig győz. Pontosan úgy, ahogy eddig, tehetjük hozzá.



Ne küldd ide azt, akiért a harang szól...

Néhány említésre méltó újítás mellett lehetőséget kapunk arra, hogy ismét tegyünk egy utazást a régi szép időkbe Megér ez egy újabb kiadást? Ez mindenki döntse el maga. **PCF**

PCFVélemény

↗ Szilárd alapokra épül
↙ Elpuskázott lehetőség

„Még mindig kitűnő, de kezd egy kicsit ellaposodni." **64%**

NASCAR 2002

Sierra www.sierra-online.co.uk

Felejtsd el Monaco csillogását. Az igaz versenyekért a jenkik földjére kell utazni.

Minimum: PII-450, 64Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D kártya

Ahhoz képest, hogy a futamokon kizárólag csodálatosan ormótlan szériakocsik indulnak, a *NASCAR* az autóversenyzés egyik legizgalmasabb változata. A Forma 1 primadonnáit nélkülöző, a World Rally Champinship-nél (legalábbis az USA-ban) népszerűbb viadalok igazi űrt töltenek be a technikai sportok világában.

Bár papíron nem tűnik izgalmasnak egy ovális pályán róni a köröket, ha ugyanezen a pályán 20-30 másik jármű is megjelenik, máris jóval felvillanyozóbbá válik a dolog. Az autók gyakorlatilag egyforma sebesség elérésére képesek, így aztán a vezető pozíció megszerzése és megtartása a drafting nevű manőver sikerén áll vagy bukik; ez annyit jelent, hogy be kell állni az előttünk haladó kocsi által keltett légörvénybe és ennek rásegítő erejével kell előzni. Rendkívül könnyű rosszul felbecsülni a távolságot – sokszor próbálunk ráhúzódni az előttünk száguldó autó kipufogócsövére vagy túl korán kivágni a sorból, hogy aztán már csak integetni tudjunk az eddig mögöttünk haladó és most mellettünk elsuhanó versenyzőnek.

A *NASCAR 2002* készítői felismerték, hogy a sportág különlegességét a közel egyforma autók jelentik, és ebből próbálták meg kihozni a maximumot. A



„Rajt után azonnal kilököm a többieket, hogy én legyek a győztes."

szokásoknak megfelelősen rengeteg beállítási lehetőséget kapunk (a többségükről nem is tudjuk mire jó amíg el nem olvassuk a kézikönyvet), a lényeg – és a játék által támasztott kihívás igazi alapja – azonban mégis csak az, hogy rengeteg, egymáshoz közel száguldó autó között versenyzünk, miközben nem létezik mindenképpen győzelemhez vezető beállítás. A grafika és a hang tökéletes sebesség- és klausztrofóbia-érzetet kelt – nem csoda, hiszen majdnem 300km/h-s sebességgel rohanunk körbe, miközben minden oldalról ellenfelek vesznek körül. A pályát szegélyező betonfaltól csak az érzékeny gázpedál és a kitűnő vezetői reflexek tarthatnak távol. **PCF**

PCFVélemény

↗ Szinte már Scalextrices magaslatok
↙ Nem túl változatos, nehéz megtanulni

„Miért követnéd a tömeget, ha el is húzhatsz mellette?" **84%**

Képszerkesztés egyszerűen

Felejtsd el a *Photoshop*-ot és a *Paint Shop Pro*-t, mi megmutatjuk, hogyan tanulhatod meg a *GIMP* használatát – a legismertebb nyílt forráskódú, ingyenes képszerkesztőét.

A LEMEZEN!
TELJES PROGRAM



Képszerkesztés egyszerűen

>>Be a gépbe

Három képdigitalizációs módszer







Szkennelj!

>A szkennerek manapság hihetetlenül olcsók, használatuk pedig egyre könnyebb, így ideálisak fotóid PC-re viteléhez. Az egyetlen hátrány, hogy a felbontás általában elég alacsony.

Fényképezz!

>A szkennerekhez hasonlóan mostanában a digitális kamerák ára is zuhanni kezdett, és persze így filmre sem kell költened. Csak kösd a PC-re, és íme a kifogyhatatlan képgyár! A felbontás és a minőség sajnos itt sem a legjobb.

Csinálja más...

>Például a fotószaküzletek. Néhány helyen már nálunk is CD-re írathatod az előhívott filmeket, így a kész képek mellé egy CD-t is kapsz (persze nem ingyen). Az ilyen képek minősége és felbontása tökéletes.

Photoshop? Na, hagyjál! Mindenki tudja, hogy az Adobe képszerkesztője a legjobb, de 200 ezer forintért már legyen is az. Mennyit fizetnél egy olyan programért, amely majdnem ilyen jó? Mit szólnál ahhoz, ha ingyen lenne? Nos, a *GIMP* pont ennyibe kerül, és igen komoly cucc.

A *GIMP* a GNU Image Manipulation Program rövidítése. Eredetileg Unixra, majd Linuxra fejlesztették, és hatalmas sikert aratott ezeken a platformokon. Most pedig valamely jótét lélek lefordította Windowsra is.

A klónok támadása

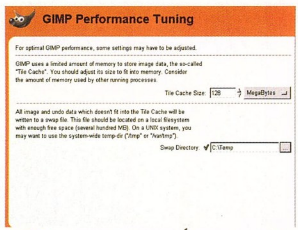
A Unixos származásnak köszönhetően eleinte furcsa lesz a kezelőfelület, különösen a fájlok kezelése. Egyébiránt a program a *Photoshop* szinte pontos mása... akarom mondani, megfelelője; megtalálhatók benne ugyanazok a magas szintű eszközök és szűrők. Persze a *GIMP*-pel egyszerű dolgokat is véghez vihetsz, de ha bonyolultabb feladatokra vállalkozol, akkor is hihetetlenül hatékony.

Először szaladj végig az Install-rovat rövidke leírásán, hogy hozzászokj a *GIMP* kezeléséhez, és ne felejtsd el végigböngészni a lemezen található kézikönyvet sem (ehhez persze nem árt némi angoltudás). A következő oldalakon rövid ízelítőt kapsz a *GIMP* képességeiből – persze csak a felszínét kapargatjuk, hiszen valóban komoly szoftverről van szó. Ja, mondtuk már, hogy ingyenes? Nem shareware, hanem teljesen ingyenes, és megtalálható a *PCF* lemezmellékleten. Éljen! **PCF**

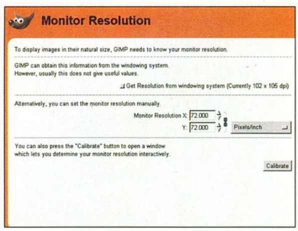
>>Mennyit fizetnél egy olyan programért, amely majdnem olyan, mint a *Photoshop*? És ha ráadásul ingyen lenne?

>>ELSŐ LÉPÉSEK

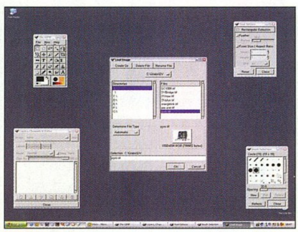
A *GIMP* telepítése és az első benyomások...



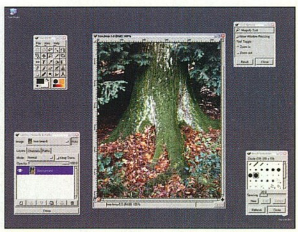
01 Amikor elindítod a *GIMP*-et, tudnia kell pár dolgot a futtatási környezetről. Egyelőre az alapbeállítások is jók lesznek. Az első két paraméter a használt memória mérete és az átmeneti fájlok tárolási helye.



02 Ezután meg kell adnod a monitorod felbontását DPI-ben. Ha pontosan tudod (az alapértelmezett értékek általában jók), maradj a számoknál, egyébként nyomj a **Calibrate**-re, és vonalzóval mérd le a megjelenített vonalakat.

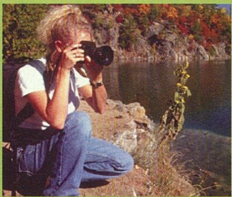


03 A *GIMP* az asztalon indul – a Windows-alkalmazásoktól eltérően nincs főablaka. A **Fájl/Open** menüből előhozhatod a fájl megnyitása ablakot, amely nem sokban hasonlít a megszokotthoz...



04 ...mivel a *GIMP* eredetileg Linuxra készült. Aggodalomra semmi ok, minden ugyanúgy működik. Csak tudd, hogy a mappák és meghajtók egy ablakban listázódnak, a fájlok pedig egy másikban. A ..\ a szülőmappát jelenti, a .\ pedig a gyökeret.

↘ TIPPEK ÉS TRÜKKÖK



Árnyékolás

>Körülbelül déltől kettőig (az évszaktól függően) a nap majdnem pontosan felülről világít, tehát az árnyékok rövidek, és minden meglehetősen laposnak tűnik. Ha a táj hangulatát szeretnéd megragadni, ilyenkor nem érdemes fotózni.



Napfürdőzés

>Ha a nap vagy egyéb fényforrás pontosan a fotóalany mögött látható, a fényképezőgéped valószínűleg sokkal fényesebbnek veszi a hátteret. Emiatt alulexponálja a felvételt, ilyenkor utólag kell szerkesztened a képet, tehát érdemesebb máshonnan fényképezni.

10 GIMP billentyűparancs

A leghasznosabb gyorsbillentyűk...

Nagyítás / Kicsinyítés	[=] és [-]
Valós méret	[1]
Színválasztó	[O]
Mindent kiválaszt	[Ctrl]+[A]
Kiválasztás megszüntetése	[Ctrl]+[Shift]+[A]
Halványító kiválasztás	[Ctrl]+[Shift]+[F]
Lebegő kiválasztás	[Ctrl]+[Shift]+[L]
Radír	[Shift]+[E]
Látható rétegek összevonása	[Ctrl]+[M]
Utolsó szűrő ismétlése	[Alt]+[F]



Rázkódásmentesség

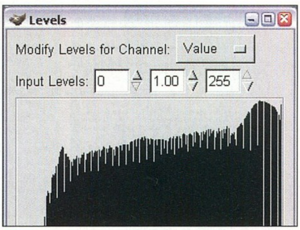
>Gyengébb fényviszonyoknál, főleg alkonyatkor vagy este az exponálási idők hosszabbak, és majdnem mindig szükséged lesz egy fényképezőállványra. Ha nincs, tedd le valahova a gépet – a kezed jobban remeg, mint hinnéd.

>>FÉNYTECHNIKÁK

Dobd fel a képeidet egy kis ügyeskedéssel...



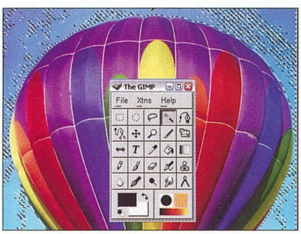
01 A képek egyik leggyakoribb hibája az alul- vagy túlexponáltság. Ezt a *GIMP*-pel könnyen kijavíthatod – a **Levels** paranccsal még a jó képeket is tovább javíthatod. Ez a kép nem rossz, de még lehet rajta dolgozni.



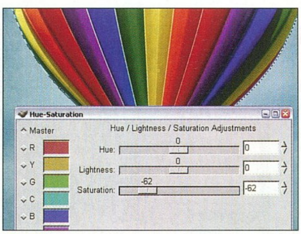
02 A **Levels** parancs az **Image/Colors** menüben található (kattints a képen jobb gombbal a menü előhozásához). Először is kattints az **Auto**-ra. A következő képen láthatók az élénkebb színek.



03 Emeljük ki még jobban a ballont; homályosítsuk el kissé mögötte az eget. Először is válaszszuk a **Fuzzy Select** eszközt (vagy közismertebb nevén a varázspálcát) az ég automatikus kijelöléséhez.



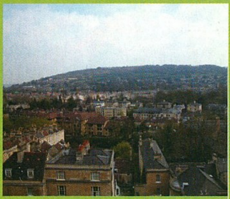
04 A **Fuzzy Select** kiválasztja a körülbelül azonos színű területeket. Kattints az égre a háttér nagyobb részének kiválasztásához, majd a [Ctrl] lenyomásával jelöld ki a maradékot is. Ezután használd a **Select** menü **Invert** parancsát, hogy megcseréld a kijelölést.



05 Számos módon befolyásolhatod az ég színét, a legtöbb lehetőséged az **Image/Colors** menüből nyílik, a **Levels**-szel együtt. Nyisd meg a **Hue-Saturation**-t, és a **Saturation** csúszkát lejjebb húzva csökkentsd az ég kékségének mértékét.



06 A **Brightness-Contrast** alatti **Brightness** csúszkával is elsötétítheted az eget anélkül, hogy a színeket halványítanod kellene. Ezen eszközök használatával a túl- vagy alulexponált képeket is kijavíthatod.



A harmadik szem

>A régi hármas szabályt érdemes a fotók kompozíciójánál használni. Oszd a tájat hármas részekre, majd az érdekes dolgo(ka)t igyekezz ezekbe a részekbe igazgatni. Ennek klasszikus példája a horizont- és égfotó.

TIFF-ek és GIF-ek

A TIFF és GIF formátumok egyaránt olyan tömörítési formátumot tartalmaznak, amelyhez a GIMP-nek nincs licence. Az alapprogrammal tehát nem tudsz GIF-eket menteni, illetve TIFF-eket megnyitni és menteni. Plug-innel ugyan ezt megteheted (a www.gimp.org/~tml/gimp/win32 címről letölthető), ám a legális használathoz olyan országban kell tartózkodnod, ahol ez a korlátozás nem érvényes (korlátozás jelenleg az USA-ban, Kanadában, Japánban, Franciaországban és az Egyesült Királyság területén van).



Fókusz

>Ha a kamera lehetővé teszi, használd a mélységi beállításokat a háttér (vagy az előtér) fókuszának csökkentésére, ha túlságosan összetett vagy figyelemelterelő. Így a kép a tekintetet a fontos részekre vonzza.



Önarckép

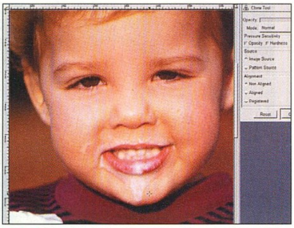
>Próbálj meg vízszintesen és függőlegesen is készíteni pár képet – a végeredményre ez komoly kihatással lehet. A függőleges beállítás nagyszabásúbb képeket eredményez, főleg, ha magas épületek vesznek körül.

>>CSAK TISZTÁN

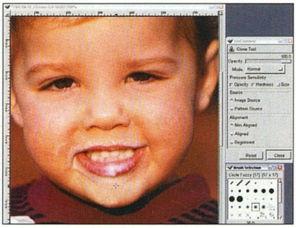
Klónozás egyszerűen.



01 Szeretnéd tisztázni a helyzetet? Példánkban leszedjük a kislány arcára ragadt fagylaltot a **Clone** eszközzel, amellyel a kép egy kis részletét egy másik részletére másolhatod.



02 Közelíts rá, és válaszd ki a **Clone** eszközt. Először is meg kell adnunk, a kép mely részéről szeretnénk klónozni. Érdemes egy szájhoz közeli területet választani, hogy a bőr tónusa hasonló legyen.



03 Nyisd meg a **Dialogs** menüből a **Brushes** ablakot, és válassz ki egy kisebbet. Most a [Ctrl] lenyomása mellett kattints egy száj közeli területre a forrás kiválasztásához. Az eszközzel történő rajzolás most klónozni fogja a kiválasztott részt.



04 A lehető legjobb eredmény eléréséhez több forrásterületet is érdemes megadni. Íme, a végeredmény: egy sokkal kedvesebb kis pofi. Persze, minél többet töltesz korrigálással, annál jobb lesz az eredmény.

↘

5 top eszköz



Crop (Levágás)
Ezzel az eszközzel lenyesheted a felesleges részeket, hogy csak a lényeg maradjon. A bal alsó vagy jobb felső sarok húzásával mozgathatod a méretezőablakot, az ellenkező sarkokkal pedig a nagyságát módosíthatod.



A navigációs ablak
Ezt a képen történő jobb kattintással és a **View** menü Navigation Window pontjával jelenítheted meg. Itt könnyen scrollozhatod a nagyobb képeket, és a csúszkával a nagyítási szinteket is beállíthatod.



Transzformáció
A **Transform** eszközzel a kiválasztott részt elforgathatod, méretezheted, vagy elmozgathatod pszeudo-3D perspektívában. Válaszd ki az eszközt (vagy nyomj [Ctrl]+[T]-t) az opciók megjelenítéséhez.



Varázspálca
A **Varázspálca** (Fuzzy Selection) a hasonló színű területek kiválasztására szolgál. Hasznos, ha szeretnéd kivágni egy kép hátterét. A [Shift] lenyomásával hozzáadhatsz területeket, a [Ctrl]-lal kivonhatod őket.



Gradiensek
A **Blend** eszközt használva színátmenettel töltheted ki a megadott területet. Válaszd ki, majd kattints a fő eszköztár kis gradiensére az átmenet megadásához. A **Tool Options** ablakban módosíthatod a hatást.

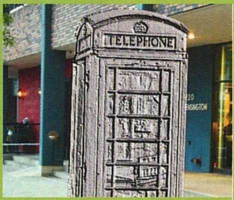
↘ EFFEKTEK EGYSZERŰEN

Photo © Ian Greant www.freeimages.com



Cubism (kubizmus)

>A **Cubism** eszköz kevéssé meglepő módon művészi alkotássá változtatja képedet. Legalábbis elméletileg; szerencsére igényeid szerint változtathatod a torzítás mértékét.



Emboss

>A képből egy erősen textúrált ceruzarajzot csinál – a hagyományos embosshoz hasonlóan. Azonban állítható a fényforrás erőssége és szöge, valamint az effekt mélysége.



Newsprint (lapnyomda)

>A pixeleket az újságokban szereplő képekhez hasonló pontocskákkal darabolja – ezek közelről egyébként jól láthatók. Ez a szűrő igen kifinomult és meglehetősen pontos mása az eredetinek.



Fractal Trace (fraktálás)

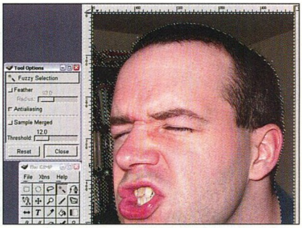
>Elég fura szerzet. Gyakorlatilag fraktál-függvények segítségével torzítja el a képedet; a paraméterek szinte mindegyike beállítható.

>>LEGYEN ÖN IS LABDARÚGÓ!

Szeretnél a csapat tagja lenni? Egy kis kézügyesség kérdése az egész.



01 Az alapötlet, hogy fogjuk a török válogatott képét, és egy arcképet rámontírozunk az egyik játékos fejére. Az arc pedig nem másé, mint szerkesztőségünk egy kedves munkatársáé?



02 Íme, a kísérlet *PCFormatos* alanya. A felvételt digitális kamerával készítettük, körülbelül hasonló pozícióból, mint az eredetit. Először is vágjuk le a fejet (a szellemes megjegyzéseket később, oké?) – ehhez a **Varázspálcát** fogjuk használni.



03 Egy lenyakazásnyi idővel később... mentsd el a kijelölést, és másold be az eredeti képbe. Míg a lebegő kijelölés aktív, készítsd belőle új réteget a **New Layer** gomb lenyomásával. Most a **Transform** eszközök használatával méretezhetjük és mozgathatjuk.



04 Ha az új réteg nagyjából a helyére került, nyilvánvalóvá válik, hogy az új kép az eredetihez képest túl fényes és jó minőségű. Az **Image/Colors** menü eszközeivel fogjuk a fényerőt, a kontrasztot és a színmélységet módosítva kijavítani ezt a hibát.



05 Ezután a nyak területét kell kidolgozni – jobban kellett volna vigyázni az eredeti kijelölésnél. Sebaj, a **Clone** eszközzel szép lassan, apró darabonként rámásoljuk a nyakra az öregfiú pólóját.



06 Utolsó simításként egy kis zajt adunk a réteghez a **Scatter HSV** szűrővel, hogy az eredeti szemcsés fotó érzetét keltsük. És voilá – a *PCF* munkatársa együtt rúgja a bőrt a törökökkel! Nem megtévesztésig valósághű, de a haverjaidat átejtheted vele.



Noise (zaj)

>Számos lehetőséged van a **Noise** kategóriában. A képen az általánosan jól használható **Noisify** effektet használtuk, amely lehetővé teszi a vörös, kék és zöld csatornák eltolását.



Curve blend (görbítés)

>A név mindent elárul. Iránypontokból létrehozol egy görbét, a kép (vagy a kijelölés) pedig e körül csavarodik majd. A szűrő egy másolatot is létrehoz, tehát az eredeti fájlod sem vész el.



Oilify (olajfestmény)

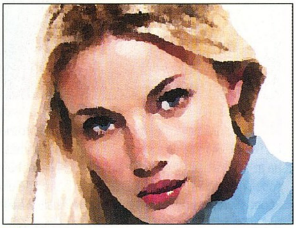
>Egy újabb művészi szűrő – a képet olajfestményszerűvé teszi. Létezik egy általános művészi szűrő, amelynek neve **GIMPressionist**, amely lehetővé teszi az egyes szűrők pontos paraméterezését.

>>RÉTEGEK? EGYSZERŰ...

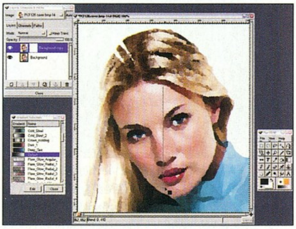
A rétegekkel és rétegmaszkokkal végtelenül leegyszerűsítheted az effektezést.



01 Végy egy képet – például régebbi címlapfotónkat –, és másold rá az alapértelmezett rétegre: kattints a **Duplicate Layer** gombra a rétegablakban, vagy nyomd meg a [Ctrl]+[C]-t. A listában megjelenik az eredeti pontos másolata egy új rétegen.



02 Most alkalmazz rá szűrőt. Mindegy, melyiket, bár mi a láthatóság kedvéért egy határozott, erős effektet választottunk ki, pontosabban az **Oilify**-t. Most rétegmaszk segítségével összeolvasztjuk a két réteget.



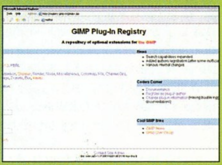
03 Kattints a rétegablakban jobb gombbal a másolat rétegre, és válaszd ki az **Add Layer Mask** menüpontot. Ezután a **Gradient Blend** eszközzel egy fekete-fehér átmenet használatával húzz vonalat függőlegesen vagy vízszintesen.



04 Mivel a rétegmaszkok vezérlik a rétegek átlátszóságát, a hatás nem marad el. A rétegmaszk fekete pixeljei átlátszók, a fehérek áttetszők, a szürkék pedig valahol a kettő között vannak. Gyakorlatilag a felső réteget halványítjuk el, ahogy az a képen is látható.

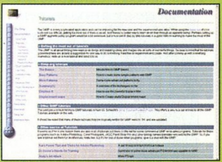
Hasznos weboldalak

Tedd a *GIMP*-et az alábbi online forrásokkal ötödik sebességbe.



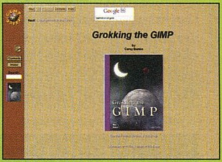
GIMP Plug-in Registry
http://registry.gimp.org/index.jsp

A pluginek teljes és kimerítő listája. A legtöbb sajnos a Linux verzióhoz készült, és így Windows alatt használhatatlan. Szerepelnek persze hivatkozások Windows-oldalakra is.



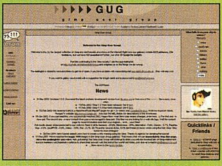
Tutorials
www.gimp.org/tutorials.html

A leírások mellett még sok hivatkozás és tipp is található a hivatalos oldalon; a program egyszerűbb területeit könnyen megtanulhatod belőlük némi angoltudás birtokában.



Grokking the GIMP
http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html

Itt található a *GIMP* teljes és átfogó leírása tippestül, extrástul. Ezt is megtalálod a lemezmellékleten.



GIMP User Group
http://gug.sunsite.dk

Valószínűleg ezen a kellemes kis oldalon található az egész web leghatalmasabb *GIMP*-leírásgyűjteménye. Emellett gyakori kérdések, felhasználói galériák és levlista színesíti az oldalt.

Készíts 3D-s képeket

1234 RÉSZ

Itt az ideje, hogy elvégezzük az utolsó simításokat gyönyörű alkotásunkon.

A *Cinema 4D SE* leírásunk utolsó cikke a bonyolultabb textúrákról és a kép befejezéséhez szükséges technikák összerakásáról szól. Ezek a technikák tulajdonképpen már majdnem megegyeznek azokkal, melyeket a profi 3D-s programozók használnak a filmek speciális effektjeinek elkészítésekor.

A 3D-s programozás gyakorlatilag nem áll másból, mint problémák megoldásából: általában tudod, hogy mit akarsz, csak azt nem, hogy ezt miként kell véghezvinni, vagy legalábbis, hogy miként kell véghezvinni belátható időn belül. A 3D-s programozásban ez a legszebb: felülkerekedni a problémákon.

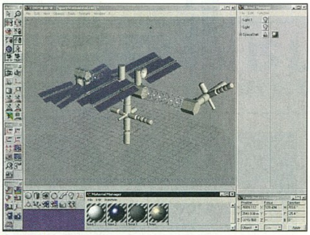
Az eszközök paradicsoma

Annak ellenére, hogy a 3D-s programok egyre hatékonyabbak és egyszerűbben használhatóak, lényegük végeredményében egy csomó eszközt magába tömörítő program. A kreatív művész okosan használja az eszközeit, tehát nemcsak a végeredmény – a kép vagy az animáció – lesz kreatív, hanem maga a munkafolyamat is. A frusztrációval szintén meg kell barátkoznod, ha meg akarsz tanulni 3D-ben programozni. De tarts ki, és elnyered jutalmad, amely nemcsak egy szép 3D-s alkotás, hanem a probléma megoldásából fakadó elégedettség érzése is.

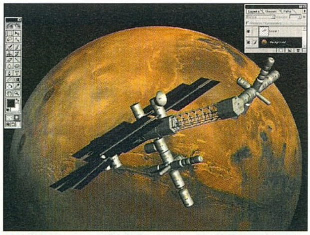
A *Cinema 4D SE* programot a *PCF* 26. számának lemezmellékletén találod. **PCF**

>>A HALANDÓ 10 EGYSZERŰ LÉPÉSE

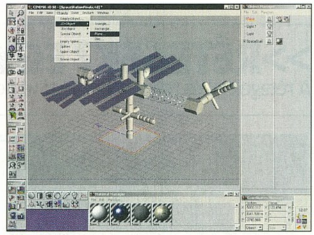
Már csak pár percre vagyunk a befejezéstől...



01 Múlt hónapban egy űrsisak plexijén tükröződő űrállomást modelleztünk. A következő lépés, hogy megrajzoljuk ahogy az űrállomás egy bolygó – esetünkben a Mars – körül kering. Ehhez meg kell csinálnunk a sisakplexi enviromental reflection map-jét, méghozzá úgy, hogy az űrállomás pontosan ott tükröződjön, ahol mi akarjuk. Nyisd meg a **spacestation.c4d** fájlt.



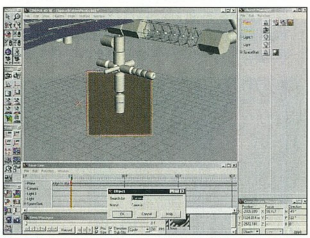
02 Sok előkészületi lépést átugrottunk azzal, hogy az űrállomás fájlját és a Mars képét *Photoshop*ban csináltuk meg. Erre persze a *Cinema* is alkalmas, és ha az egészet meg tudod csinálni 3D-ben, akkor később animációkat is képes leszel rajzolni. A megfelelő képet a **www.google.com** segítségével találtuk meg (de érdemes megpróbálnod a **www.nasa.gov**-t is).



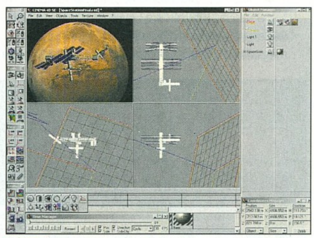
03 Nincs értelme azon fáradozni, hogy a Mars képét gömb alakúra hajlítsuk, mert egész egyszerűen nem lehet találni olyan képet, amely a Mars teljes felületének két dimenziós mása. A legegyszerűbb ha a Mars lemezről veszel egy olyan képet, amelyet űrhajóról készítettek, és síkra vetített. Válaszd az **Objects/ 2D Objects/Plane** funkciót és klikkelj egy Ok-t.



06 Egy gyors teszt-renderelés kimutatja, hogy a kép síkja több részre van osztva. Annak érdekében, hogy a kép egy síkban jelenjen meg, klikkelj az **Adapt Texture to Active Object** gombra, amit a **Texture** eszköztár bal felső sarkában találsz. Most jön a trükkös rész. Az **Objects/Scene Objects/Camera** parancssorral csinálj egy kamera objektumot, aztán klikkelj az **Attach Virtual Camera Object** gombra, az **Action** eszköztárban.



07 Válaszd ki az űrhajót, klikkelj az **Object Axes** eszközre, és a **Coordinate Manager**-en belül üss be **90**-et a **Pitch (P)**-nek. A **Windows/Timeline** parancssorral nyisd meg a **Timeline**-t. Jobb klikk a síkon, majd válaszd a **NewTrack/Geometry/Align to Object**-et. Jobb klikk a pályán, majd válaszd a **New Sequence**-t (klikkelj egy **OK**-t), jobb klikk a **Sequence**-n (hosszú piros doboz) és válaszd a **New Key**-t. Dupla klikk rajta, majd gépeld be, hogy `Camera` aztán üss egy **OK**-t.



08 A sík a kamera irányának megfelelően határozta meg a Z-tengelyt, és ez így is marad. A síkot mozgasd az űrhajó mögé a megfelelő szögben, és állítsd be a megfelelő méretűre. Mozgasd, méretezd és forgasd a síkot (Z-tengely mentén) addig, amíg a bolygó a helyére nem kerül. Használd a **Redraw** parancsot ([Ctrl]+[F]), hogy a képed minden alkalommal frissítsd. Mentsd a képed lemezre a megfelelő méretben. Nézd meg a **spacestation&Mars.c4d** fájlt.



>>Tudod, hogy mit akarsz, csak azt nem, hogy ezt miként kell véghezvinni.

HANGULATOK

A KÉPEK TÜKRE

Sok mindenre kell figyelni, ha életszerűvé akarsz varázsolni egy képet.

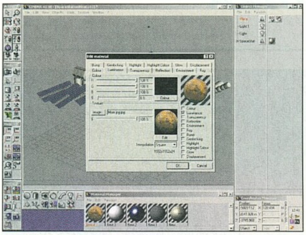


Óvatosnak kell elhelyezned a képedet, nehogy összezsugorodjon.

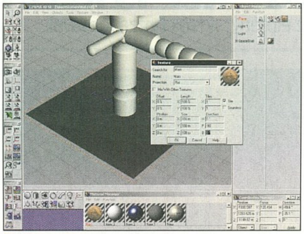
Hogyha az általad készített enviromental reflection map legfelső részén helyezed az űrhajót és a Marsot, a tükröződés egy kicsit torzulni fog a környezet gömb alakú levetülése miatt.

Az enviromental reflection map-ek olyan képek, melyek a környezet tükröződését szimulálják egy tárgyon. Ezeket akkor használjuk, ha csak kis felületet akarunk a tárgy felszínén tükrözni, mert így sok időt spórolhatunk. A map gömb alakban fogja körül a képet, mintha egy végtelenül nagy bolygót ölelne körül. A probléma az, hogy nehéz előre megmondani: a kép bizonyos részei hol fognak a tárgy felszínén tükröződni – ez általában nem gond, de itt az. A probléma megoldásául csinálj egy EnvTest képet, és alkalmazd a sisakplexin. Gyakorlatilag a kép úgy van összerakva, hogy a Red és Green értékei sose legyenek azonosak, tehát egy pixel se legyen azonos színű. Ezáltal igen egyszerű megmondani, hogy a map mely részei tükröződnek a sisakon, egy kép manipulációs program egyszerűen mintát vesz a színekből, és visszarendeli azokat az eredeti map-hez.

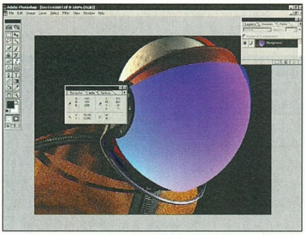
Az Env 2 to 1 map ugyanez a kép, csak kettő az egyhez megjelenési értékre van kinyújtva. A gömb alakú map-eknek ebben az értékben kell szerepelniük, különben nagyon torzítanak. Mikor az űrállomást és a Marsot helyezed el, figyelj arra, hogy ne legyenek túl nagy méretűek és ne legyenek túl közel a map felső részéhez. A gömb alakúra levetített környezet pontokká sűrített pólusai a map alsó és felső részén találhatóak, ezekhez a részekhez közel csökken a kép mérete. Ebben az esetben csak a felső pólus okoz gondot, mert az alsó nem látható.



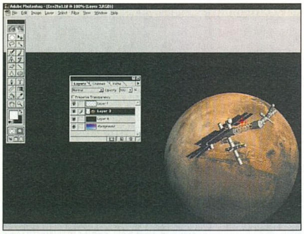
04 Csinálj egy új anyagot a **Material Manager**-ben, és nyisd meg (dupla klikk, majd klikk a **Luminance**-on). A **Colour**-t kapcsold ki, a **Luminance**-ot pedig be, és töltsd be a Mars képét a **Luminance Channel**-re (klikk az **Image** gombon). A szerzőjogilag tiszta Mars képet a CD-n találod: **Mars.jpg**. Az **S** mértékét állítsd **0%**-ra, majd nyomj egy **Ok**-t.



05 Azért használtunk inkább Luminance-ot, mint színezést, mert nem akarjuk, hogy a Mars árnyékolt legyen, amikor mentjük – 100 százalékos fényességet akarunk, mintha csak egy layer-t használnánk egy két dimenziós rajzoló programban. Most húzd az egész anyagot a **Plane** objektumra az **Object Manager**-ben. A **Projection** módon **Flat**-re állítsd, a **Pitch**-et pedig **-90**-re.



09 Most nyisd meg a **Spaceman.c4d** képsort. Van benne egy **EnvTest** nevű anyag. Keresd meg a **VisorOuter** objektumot, és húzd rá ezt az anyagot. Mentsd el lemezre, majd nyisd meg *Photoshop*-ban, vagy *Paint Shop Pro*-ban. Mozgasd a kurzort a sisakrostély közepe felé, és az **Info** használatával jegyezd le a pixel **Red** és **Green** értékeit.



10 Nyisd meg az űrhajót és a Marsot tartalmazó fájlt, és az **Env2to1.tif**-et is. Az utóbbiból csinálj egy új layer-t, és az **Info** ismételt használatával a **Red**-nek és a **Green**-nek add meg azokat az értékeket, amiket leírtál. Jelöld meg az állást egy ponttal. Most hozd be az űrhajó fájlját. Ekkor a layer-t középre mozgathatod, oda ahol a pont van. A háttér többi részét feketével – vagy csillagokkal – töltheted ki. Mentsd el a fájlt, és állítsd be, mint Enviromental Reflection-t a **Gold Visor Material**-ban.

MAGIX Music Maker 6

123 RÉSZ



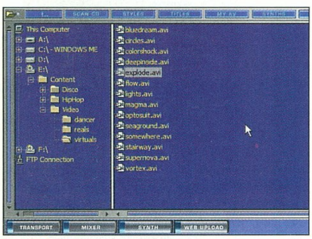
A *Music Maker*-rel nemcsak zenéket, klipeket is készíthetsz.

Az elmúlt két hónap során megtanultuk, milyen könnyű a *Music Maker*-rel (megtalálhatod a kettővel ezelőtti szám lemezmellékletén) zenét készíteni, azonban a program ennél sokkal többre képes. Ha egyszer elkészült egy szám, exportálhatod WAV formátumba, hogy aztán CD-re írd, készíthetsz belőle RealAudio vagy Windows Media fájlokat is webes felhasználásra. Ez azonban nem minden – a szoftver képes saját klipjeid elkészítésére is. Ha úgy gondolod, ez őrjítően bonyolult feladat, a *Music Maker* kellemes meglepetés lesz számodra. A videofájlok hozzáadása a hangmintákéhoz hasonlóan egyszerű: csupán a megfelelő felvételt kell megtalálnod, majd behúznod a főablakra. Több videofájlt is használhatsz egy számban, sőt, egymással párhuzamosan is – például pszichedelikus hátteret tehetsz a táncosok felvétele mögé.

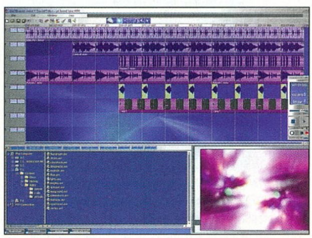
A leírás utolsó részében a szoftver mintaklipjeit használjuk, de semmi sem tarthat vissza attól, hogy kamerát ragadva saját kecses mozdulataidat rögzítsd. Azt is megnézzük, miként exportálhatod mesterművedet RealAudio formátumba, amely az internetes videók általánosan elfogadott szabványa. Mire végigrágod magad az e havi tananyagon is, nemcsak zseniális számaiddal büszkélkedhetsz a haveroknak, hanem klipekkel is lenyűgözheted őket. **PCF**

>>A HANG NEM ELÉG – KÉP IS KELL HOZZÁ

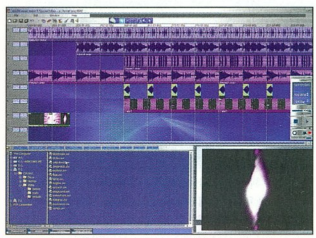
Elégedett vagy a zenéddel? Tedd teljessé az élményt videók hozzáadásával.



01 A videók hozzáadása pontosan olyan egyszerű, mint a hangmintáké – a MAGIX még mintafájlokat is mellékelt, így a kamerát sem kell elővenned. Nyisd meg a számodat a *Music Maker*-rel, és a **File Browser** ablakban nyisd meg a **Content/Video** mappát. Az almappák – **Dancer**, **Reals** és **Virtuals** – különleges effekteket tartalmazó felvételeket tartalmaznak.

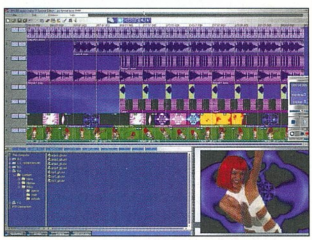


02 A **Virtuals** gyűjteményt bármire használhatod, így ezzel érdemes kezdeni. A **File Browser**-ben keresd meg a **Contents/Virtual** mappában található **exlode.avi** fájlt. Ha rákattintasz, a **Video Preview** ablak aktiválódik, és lejátszik egy előzetest a videóból – esetünkben egy retinaszaggató színrobbanást.

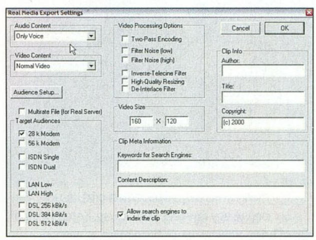


03 Ha találtál egy neked tetsző felvételt, a következő lépés hozzáadni a mixhez. Ehhez az egérrel a **File Browser**-ből húzd a mixerablakra a fájlt. Kell neki egy új sáv, tehát húzd a videót a **Track 7** legelejére.

>>Semmi sem tarthat vissza attól, hogy kamerát ragadva saját kecses mozdulataidat rögzítsd.



07 A **Transport** panelon kattints a **Play**-re. A szám elindul, és a **Video Preview** ablakban láthatod a korábban kiválasztott videót. A *Music Maker* eltünteti a táncoló lány mögötti zöld hátteret és helyette a hetes sávra helyezett háttérfelvételt alkalmazza.



08 Kattints a **File/Export Arrangement/Real Media Export** menüpontra, és ijesztő mennyiségű lehetőséget kapsz. Azért egyszerűbb, mint amilyennek látszik: az **Audio Content**-listában válaszd a **Stereo Music**-ot (vagy simán a **Music**-ot, ha a lehető legkisebbre szeretnéd csökkenteni a RealMedia fájl méretét).





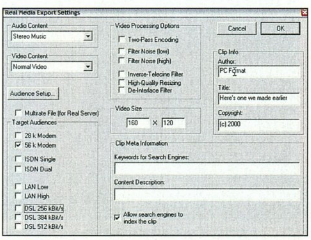
04 A videósávok a hangsávokhoz hasonlóan működnek, így számos különböző klipet használhatsz egy sávon belül. Válassz még egy párat a **Virtuals** mappából, és húzd őket a hetes sávra. Ezt addig ismételd, amíg az egész számot végig nem kíséri az agyzsibbasztó speciális effektek. A **Play** gombbal ellenőrizheted, hol tartasz.



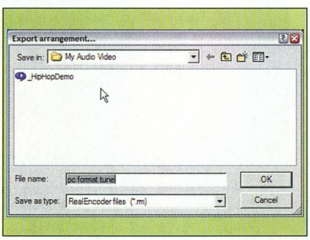
05 A betöltött klipek egyelőre erősen pszichedelikusak, a *Music Maker* azonban szerencsére emberi lények felvételeit is mellékelte. A **File Browser**-ben keresd meg a **Content/Video/Dancer** mappát, és keresd ki a neked legjobban tetsző videót. A **Video Preview** ablakban rájuk kattintva megnézheted előzetesüket.



06 Ha ezzel megvagy, húzd a fájlt egy új sáv elejére – példánkban ez a **Track 8** –, és mozgasd őket addig, amíg a dal két teljes videósávot nem tartalmaz. Ahogy a következő lépésből kiderül, a *Music Maker* ügyes trükkel oldja meg a két videó egyidejű megjelenítését.



09 Adj meg néhány információt a számról, és változtasd a **Target Audience**-t **56K Modem-re.** Ennek a beállításnak köszönhetően a Real Media fájl elég kicsi lesz. A **Video Processing Options** alatt állíthatod be a tömörítési módokat, de ezek csak akkor érnek valamit, ha széles sávú kapcsolatra tervezed a klipedet.



10 Kattints az **OK**-ra és a *Music Maker* megkér rá, hogy add meg a fájlnevét a Real Media számnak. Ha ugyanabból a klipből több Real Media fájlt is szeretnél készíteni, érdemes rövid és felismerhető fájlneveket használni, pl. **név_56K**, **név_ISDN**, **név_ADSL** stb, hiszen később sem árt tudni, melyik név milyen klipet rejt.



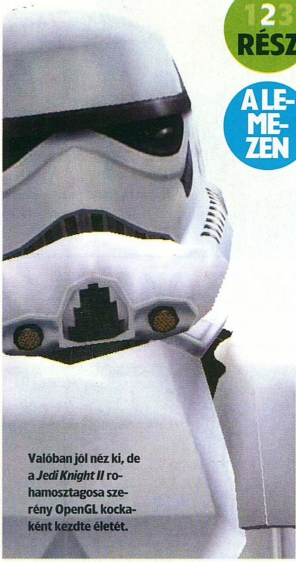
11 A *Music Maker* Real Media formátumba exportálja a kész számot, majd megnyitja a *RealPlayer*-t, hogy megnézhesd az eredményt. Ha a webhelyed streameli a Real Media fájlokat, készíts külön verziót a modemes, az ISDN- és ADSL-felhasználóknak is, hogy mindenki a megfelelő sebességgel élvezhesse klipjeidet.

Programozz OpenGL-ben

Most felfedezzük a tömör objektumokat, és megválaszoljuk a kérdést: „Micsoda a Mátrix?"

123 RÉSZ

A LEMEZEN



Valóban jól néz ki, de a *Jedi Knight II* rohamosztagosa szerény OpenGL kockaként kezdte életét.

Az elmúlt hónapban dróthálós kockánkkal eljutottunk a 70-es évek elejéig. Ma két évtized fejlődését hat lépésbe tömörítve gyorsan eljutunk a megvilágítás és árnyékolás területére, és megismerkedünk a textúrázott modellek szépségével.

Azonban ne szaladjuk előre. Fontos megérteni, hogyan forgattuk el a kockát. Igen, a **glRotate** függvénnyel, de ez hogyan működött? Nos, minden a mátrixokon alapszik. A mátrix egy kis, 3x3-as vagy 4x4-es számtáblázat, és ha a 3D modell vertexeit bizonyos mátrixokkal szorzod be, érdekes eredményeket érhetsz el. Gyakorlatilag ez a 3D-s számítógépes grafika alapja.

Válaszd a kék pirulát

Az OpenGL két fontos mátrixszal rendelkezik: a kivetítési és a modellnézeti mátrixszal. Az OpenGL megszorozza a modell vertexeit a kivetítési mátrixszal, hogy lebontsa két dimenzióba, így az kirajzolhatóvá válik a monitorodon (mivel a monitorod ugye 2D-ben mutatja a dolgokat. Gyakorlatilag nem is létezik 3D-s számítógépes grafika). A modellnézeti mátrix a modell 3D-s térben való elhelyezkedését módosítja. Ettől mozog, növekszik és forog egy objektum. Ezt hívjuk transzformációnak.

Szerencsére az OpenGL elvégzi helyettünk a mátrixműveletek ijesztő matematikáját, így ezzel nem kell foglalkoznunk. Mikor szeretnénk megváltoztatni egy objektum nézetét, abban olyan magas szintű függvények lesznek segítségünkre, mint a **gluPerspective**, a forgatáshoz pedig a **glRotate**-et használjuk – ezek a függvények azonban csupán az OpenGL mátrixait módosítják.

Mátrixok

Miért fontos ezt tudni? Mivel a mátrixmódosítások összegződnek. A **glRotate** használata után minden, amit kirajzolsz, elforgatva jelenik meg, még ha ezt nem is akartad. Az OpenGL ezt két módon kezeli le. A **glLoadIdentity** visszaállítja a jelenlegi mátrixot az identitásmátrixra, amely nem módosítja a modelljeidet. Mi minden rajzoláskor ezt a funkciót hívjuk, hogy tiszta lappal indulhassunk.

A másik módszer a mátrixverem használata. A **glPushMatrix** elmenti a jelenlegi mátrixot, akár egy játékállást. A **glPopMatrix** visszatölti ezt az állapotot. Ha csak egy modellt szeretnél forgatni, használd a **glPushMatrix**-t, forgasd el a **glRotate**-tel, majd a **glPopMatrix** használatával vond vissza a transzformációt a kép többi részére.

Ennyi elég is lesz erre a hónapra. A következő számban az áttetszőséget vizsgáljuk. **PCF**

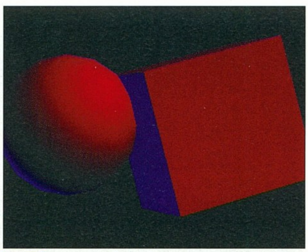
>>A monitorod ugye 2D-ben mutatja a dolgokat? Gyakorlatilag nem is létezik 3D-s számítógépes grafika.

>>MÉLYSÉGI FELDERÍTÉS

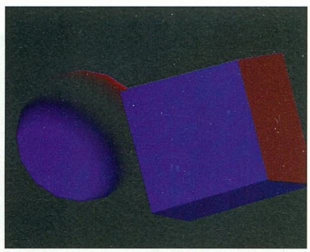
A Z-bufferelés titkai.

A 3D játékok kódolásának legfőbb problémája a mélység – rávenni a 3D motort, hogy minden egyes poligont megfelelő sorrendben rajzoljon ki, a legtávolabbival kezdve. Hogy miért épp azzal? Mivel ha a közelieket rajzolod ki először, a távolabbiak felülírják őket, ezzel lerombolva a modellek megjelenítését. Képzelj el egy asztalt a *Counter-Strike*-ban. Ha először az asztalt rajzolod ki, azután a mögötte lévő falat, a fal felülírja az asztalt. Szürreális, igaz?

Elméletileg a legegyszerűbb a poligonok Z-sorrendben történő kirajzolása. A Z 3D világunk mélységi tengelye, tehát a legnagyobb negatív Z értékű poligonunk van a legtávolabb. Tehát csak kirajzolod a legnagyobb Z-jűt, majd a következő legnagyobbat és így tovább, vagy nem? Bár ilyen egyszerű lenne...



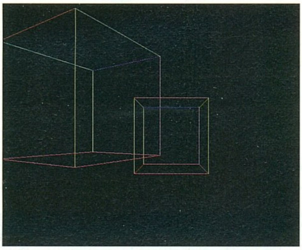
01 Mi történik például, ha a poligonok részlegesen elfedik egymást, mint a képen? Melyik vertexet használod? Néhány esetben a „mögötte" és „előtte" fogalmát nehéz megértetni a számítógéppel. Gyakran helyesebb minden esetben pixelenként eldönteni a Z-buffer segítségével. Ez rögzíti minden egyes kirajzolt pixel Z-értékét.



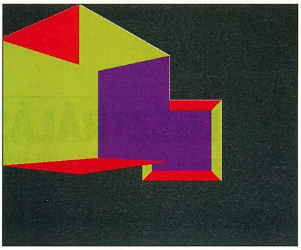
02 Egy új pixel csak akkor rajzolható a régire, ha átmegy a mélységi teszten. Az előző képen az új pixelnek kisebb Z értékkel kellett rendelkeznie – magyarul közelebbinek kellett lennie. Itt a pixeleknek távol kell lenniük – azonos poligonok, különböző eredmények.

>>TÖMÖRÍTÉSI GONDOK

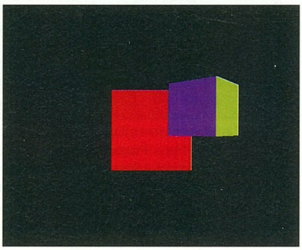
A drótvázas megjelenítésből nem is olyan egyszerű tömörre váltani.



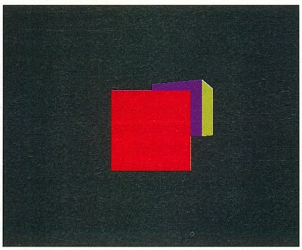
01 Két kockával demonstráljuk a kitöltött objektumok összetettségét. Fordítsd le a Tut21 mappában található kódot (BCC32 MyWindow.cpp DrawCode.cpp). Hmm, drótvázasban nem is rossz...



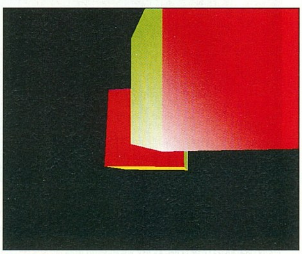
02 Jézusom, mi ez? A Tut22 mappa kódja kitöltötte a kockákat, katasztrofális eredménnyel. Az OpenGL kirajzolja az elrejtendő felületeket is, mivel magától nem jön rá, hogy nem kellene.



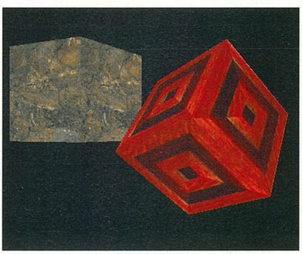
03 Az irányítottság ellenőrzésének bekapcsolása ezt a problémánkat megoldotta, de a kisebb kocka még mindig nem a nagyobbik mögött jelenik meg. Mivel ez kerül utoljára kirajzolásra, felülírja a nagyot.



04 Így már jobb. A Tut24-es mappa kódja a mélységellenőrzést is bekapcsolja, így az OpenGL sosem írja felül a közelebbi poligonokat egy távolival. A kisebb, körözö kocka most helyesen rajzolódik ki.



05 Húha, ez már élethűbb. Fordítsd le, és futtasd a Tut25 mappában található forráskódot, és megláthatod, hogy akár a legegyszerűbb megvilágítás is milyen sokat számít. Most már csak egy dolog hiányzik...

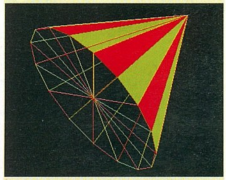


06 ...a textúrák! A BCC32 glaux.lib MyWindow.cpp DrawCode.cpp paranccsal lefordíthatod ezt a kódot – meg kell mondanunk a fordítónak, hogy keresse meg az OpenGL Aux könyvtárat. Pótolhatod sajáttal is...

HÁTTAL A NÉZŐNEK

MEGJELENÍTÉSI TRÜKKÖK

Eljött az idő, hogy megismerd az OpenGL egy másik alapvetését.



Az OpenGL kihagyhatja a nem feléd néző poligonok megjelenítését.

A mai cikk harmadik részében egy olyan problémával foglalkozunk, amely a mélységek kiszámolásának rémálmait is felülmúlja. Mivel a kockáink poligonokból állnak, és a kirajzolási sorrend miatt azok a poligonok rajzolódtak ki utoljára, melyeket el kellett volna rejteni, tehát felülírták azokat, melyeknek elől kellene lenniük. Mit tegyünk? Hogy rajzoljuk őket más sorrendben? Nagyon okos ötlet: amíg a kockák el nem forognak, és a jó sorrend el nem romlik.

Mivel konkáv modellekkel dolgozunk – esetünkben kockákkal – a legegyszerűbb módszer a hátsó elemek elrejtése. Csupán annyi történik, hogy megmondjuk az OpenGL-nek, ne rajzolja ki azokat a poligonokat, amelyek nem „kifelé" néznek, és megoldottuk az egész problémát.

Óraállítás...

Várjunk csak egy kicsit; honnan tudja az OpenGL, merre néz egy poligon? Jöjjön újra egy kis OpenGL-elmélet – később hálás leszel érte. A poligon vertexeinek sorrendje meghatározott, ezt irányítottságnak nevezzük. Ha a sorrend az óramutató járásával ellentétes a néző perspektívájából, a poligon a néző felé áll. Ha az óramutató járásával megegyezően, akkor ellentétes irányban. Próbáld megváltoztatni a kockák irányítottságát, és meglátod a különbséget.

Real-DRAW 1.5

Kreatív zsenit csinálunk belőled, ha beleszakadunk is...

A LEMEZEN

>>ILLUSZTRÁLÁS

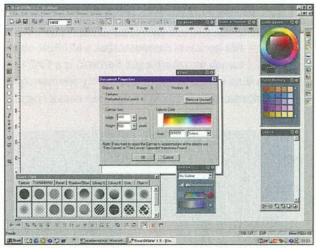
A *Real-Draw*-ban tömegével találhatsz illusztrációk készítésére alkalmas eszközöket.

A digitális illusztrálás és képszerkesztés olykor bizony nagyon összetett feladat, melyhez több különböző szoftvercsomagra is szükség van. Általában kell egy kétdimenziós alkalmazás, amely tud bitmap-eket szerkeszteni, aztán ott van a vektoros program, amely éles felbontású képek készítésére jó, és végül a 3D-s képszerkesztő, amely a mélység érzékeltetésére használható. Ahelyett, hogy legkevesebb három kétségtelenül drága programra kéne áldoznod, nem lenne-e egyszerűbb, ha egy felhasználóbarát alkalmazás tudná mindazt, amire szükséged van? Az e havi CD-mellékleten szereplő *Real-Draw*-val pontosan ezt kapod kézhez.

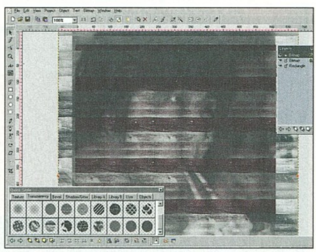
Törj a csúcsra!

A *Real-Draw*-ban található vektoros eszközök kifogás nélküliek. A munkád során használt vektoros eszközök előnyei beláthatatlanok. Kezdetnek elég annyi, hogy bármilyen képet rajzolsz, az akármikor szerkeszthető, és korlátlanul méretezhető. A Beizer eszköz használatával készíthetsz komplex ábrákat, kitöltheted őket színekkel vagy textúrákkal, még fényt, átlátszóságot, vagy szöghajlást is rendelhetsz hozzájuk. Minden tárgynak saját kiterjesztése van, tehát a használt effekteket bármikor szerkesztheted – egyébként ez nagyon kézre áll.

A *Real-Draw* bitmap szerkesztő eszközei szintén briliánsak. Textúrák garmadája áll rendelkezésedre, hogy összetett, gyakran teljesen életszerű művészi alkotásokat készíts. Festhetsz vászonra, vagy bármilyen más vektoros felületre az intuitív airbrush eszközzel, vagy választhatsz jó pár ecset és szórófej közül. A 3D-s oldalról megközelítve pedig a *Real-Draw* segítségével alkalmazhatsz szöghajlításokat és fény/árnyék viszonyokat is.
PCF



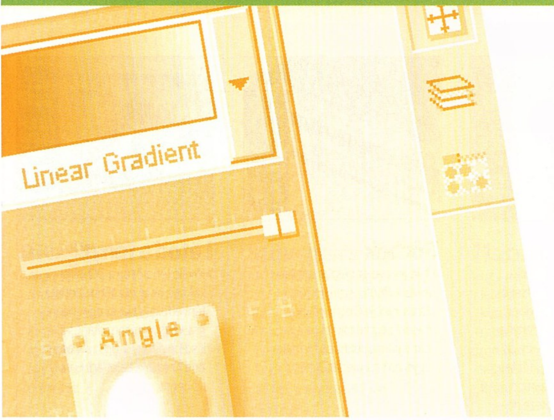
01 Új dokumentumot a [Ctrl]+[H] lenyomásával nyithatsz. Menj a **Project** menühöz, és válaszd a **Size and Colour** opciót. Változtasd meg a vásznad méretének alapbeállítását 600x500-ra. A vászon színét hagyd meg fehérnek. A következőkben keresd meg a fő eszköz-palettát.



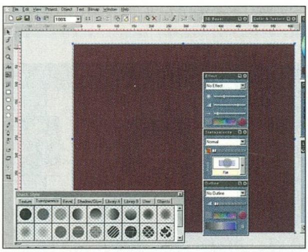
05 Állítsd az először importált kép méretére a mostani ábrádat. Ha rögtön nem látható, a képernyő jobb oldalán nyisd meg egy klikkel a **Quick Styles** palettát. Győződj meg róla, hogy kiválasztottad a képet, majd használd a **Wood** stílust. Egyből láthatod, ahogy alakul a képed.

↘GYORSBILLENTYŰK

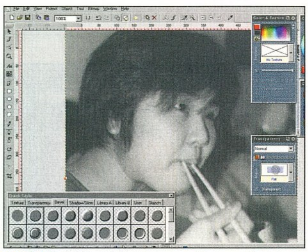
Tulajdonságok ablak elrejtése	[X]
Függőleges egyenes	[Shift]
Szöveg hozzáadása	[Ctrl]+[T]
Összekapcsolás (Group)	[Ctrl]+[G]
Szétkapcsolás (Ungroup)	[Ctrl]+[U]
Vászon nyírása	[Ctrl]+[Q]
Vászon másolása	[Ctrl]+[W]
Bitmapként másolás	[Ctrl]+[Shift]+[C]
Segítség	[F1]
Nézet febontás tartása	[Shift] művelet közben



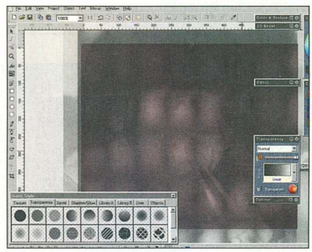
>>Egyszerűbb, ha egy felhasználóbarát alkalmazás tudja mindazt, amire szükséged van...



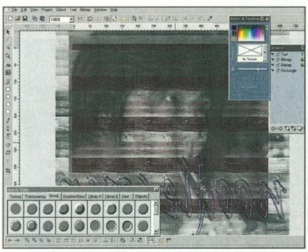
02 Rajzolj egy derékszöget a vászonra, és a **Colour Space** segítségével színezd be. Az összes *Real-Draw* palettát ki és bekapcsolhatod a képernyő jobb oldali sarkában található eszköztár segítségével. Mivel az ábra, amit rajzoltunk vektor-alapú, a színét egyszerűen megváltoztathatjuk egy másik szín hozzáadásával. Egyelőre a barna pont jó lesz.



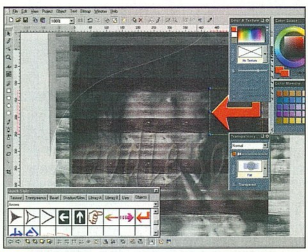
03 A következő lépésben egyesítünk egy fényképet a vektor alapunkkal, ami az illusztráció kezdete. A megszokott formátumok mellett a *Real-Draw* PSD fájlokat is tud importálni. Válaszd ki az **Import image from file** eszközt, klikkelj a vászonra, majd keresd ki a fájlodat. Méretezd újra a képedet. Ne aggódj, ha a kép kicsit szemcsés – később direkt jó lesz.



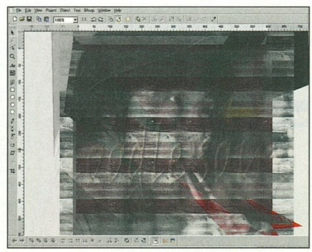
04 Válaszd ki a képet, és keresd meg a **Bitmap** menüt. A **Bitmap/Adjust** menüben állítgasd a **Hue**-t és a **Saturation**-t, amíg elégedett nem vagy. A képen az **Effects** almenü segítségével élesíthetsz. Klikkelj a **Tweak** opcióra a **Bitmap** menüben. Kísérletezgess, amíg meg nem találod a leginkább tetsző effektet – mi a **Soft Mosaic** effektet választottuk. Ismét importáld a képet...



06 A szöveg eszköznél válassz ki egy megfelelő betűtípust és méretet, majd gépelj néhány sort az előnézeti mezőbe. Klikkelj egy **OK**-t. A **Rotate and Skew** transform parancsok segítségével határozd meg a szöveg méretét és pozícióját. A **Quick Styles** palettáról adj hozzá áttetszőséget, majd a **Layer** paletta használatával küldd a szöveget az fő layer mögé.



07 A következő lépésben adjunk hozzá még néhány elemet. A *Real-Draw* tartalmaz jó pár kiváló előre beállított vektorú alakzatot. Keresd meg a **Quick Style** palettát, és válaszd az **Objects** fület. Ragadj meg és helyezz a képre egy nyilat, vagy bármilyen más alakzatot. Méretezd és határozd meg a helyét, majd, hogy befejezd az egészet, adj hozzá még némi szöveget.

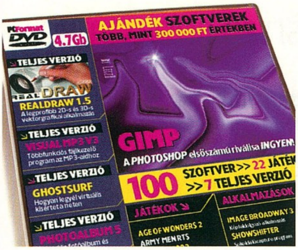


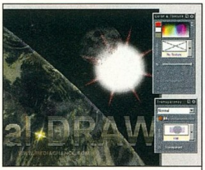
08 Befejezésképpen adj még a képhez további vektoros alakzatokat átlátszó effekttel, egymás elé és mögé rejtve őket. Látod, itt van az orrod előtt, egy viszonylag bonyolult, pár perc alatt összedobott kép, melyben találhatóak bitmap-es, vektoros és szöveges elemek is.

↘

>>A LEGJOBBAK LEGJOBBIKA

Lássuk a *Real-DRAW* legügyesebb és leghasznosabb lehetőségeit.





Gyorsfix

>A *Real-DRAW* kiváló **Quick Styles** palettájának segítségével egy sor effektet adhatunk a képhez. Az egyszerű fényhatásoktól kezdve a pop-art-os beütésekig. Rengeteg időt takaríthatunk meg és számos vektorobjektumot is kezelhetünk vele.



Görbék

>A teljes bezier készlet segítségével a *Photoshop*-hoz és a *Macromedia Freehand*-hoz hasonló eszközöket használhatunk fel a vektoros formák egyszerű szerkesztéséhez.



Látod a fényt?

>Kiváló lehetőség a 2D-s rajzokhoz és textúrákhoz adható fényeffekt. Válassz egy lineáris gradiens textúramintát és állítsd be a fény szögét a **Colour and Texture** palettán. Ennyi az egész.

>>VEKTOROK

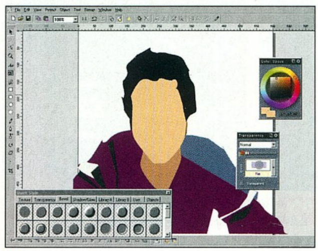
Készíts stilizált vektorgrafikát egy fénykép segítségével.



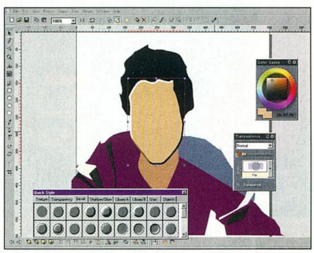
01 Nyiss meg egy képet, készíts egy új dokumentumot, majd klikkelj az **Import image from file**-ra a fő ablakban. Klikkelj a vászonra és keresd ki a fotódat. Használd a Bezier Tool-t, ezzel vektoralapúvá téve a képet.



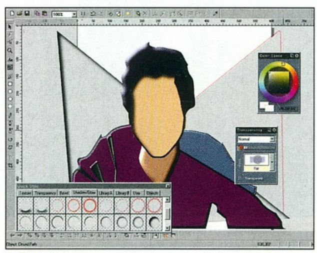
02 Rajzold körbe a kép azon részeit, amelyeket szeretnél megtartani. Ebben a fázisban érdemes különböző színeket választani minden objektumnak, nehogy összekeveredjenek. Nem kell nagyon aprólékosan, itt most az elnagyoltság a lényeg.



03 Amikor elégedett vagy a kiválasztott részletekkel és a vektorformákkal, nekiállhatsz összerakni a képet. Ehhez különféle stílusok állnak a rendelkezésedre, a vektorok pedig természetükből adódoan a végtelenségig skálázhatóak.

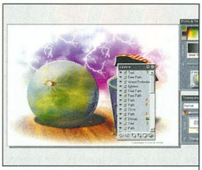


04 Mindjárt kész, de akár már most is elmentheted úgy ahogy van. Persze még lehet finomítani. Próbálad ki a *Real-DRAW* 3D effektjeit. Válaszd ki a **Quick Style** palettáról a **Bevels** fület.



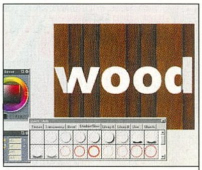
05 Adj mindegyik objektumnak különböző szinteket. Kísérletezgess, amíg a Neked tetsző eredmény ki nem jön. Adjál hozzá még egy pár effektet, és már nyomtathatod is művedet.

>>A képet különféle stílusokkal teheted egyedivé, amelyeket a végtelenségig skálázhatsz.



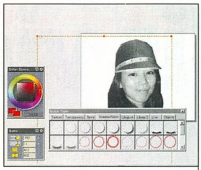
Rétegek

>Akárcsak a *Photoshop*-ban, a *Real-DRAW*-ban is lehetséges rétegekkel dolgozni. Ez megkönnyíti az összetett ábrák készítését. A rétegeket egy gombnyomással átrendezheted.



Szövegelés

>A *Real-DRAW* szöveg eszközei egyszerűen fantasztikusak. Nem csak a transzparencia mértékét állíthatod be, de textúrákat és fényeffekteket is kombinálhatod, így akár térbelivé is varázsolhatod a szöveget.

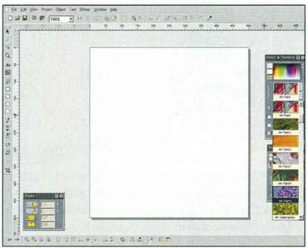


Maszkolás

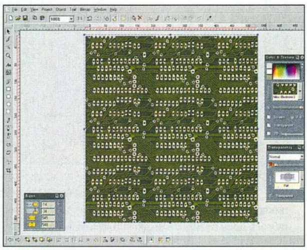
>Ez a művelet is igen felhasználóbarát, főleg az eszközöknek köszönhetően. Egyszerűen rajzolj egy nyomot a kiválasztott bitmap körül a Bezier Tool segítségével, majd kattints a **Bitmap/Mask**-ra.

>>TEXTÚRÁK

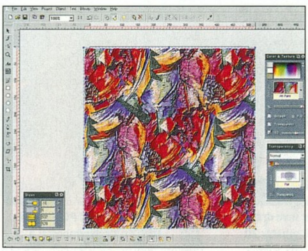
A *Real-DRAW*-ban a teljesség kedvéért előre telepített textúrákat is találsz.



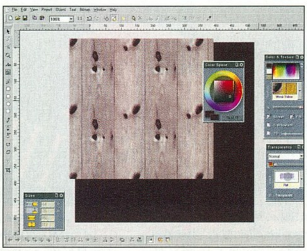
01 Kreálj egy új dokumentumot és méretezd át körülbelül 500x500 pixel méretűre. A jobb oldali eszközsorból válaszd ki a **Color and Texture** palettát. Scrollozz végig a textúrákon és válassz ki egy kedvedre valót.



02 Most, ha rajzolsz egy formát, láthatod, hogy ki van töltve az általad kiválasztott textúrával. Mi éppen egy nyomtatott áramkört választottunk, de számos további textúrával találkozhatsz, főképpen faanyagokkal. Ezek főleg a 3D-s alkalmazások előkészítésére használhatók.



03 A Relief segítségével természetes hatásokat érhetsz el. Ez főleg az olajfesték textúrák esetében hasznos. Ikszeld ki a **3D** boxot a **Color and Texture** palettán és állítsd be a csúszkát ízlésednek megfelelően. Meglepően egyszerű és hatékony az eredmény tekintve.



04 A **Screen Blending** segítségével több textúrát olvaszthatsz össze. Rajzolj két négyszöget, színezd az egyiket barnára, a másikat pedig lásd el fa textúrával. Most jelöld be a **Screen** boxot a **Color and Textures** palettán. Figyeld, hogyan veszi fel a textúra a háttér színét.

TÖBB MINT VALÓSÁG

HÁLÓ VILÁG

Számos hasznos oldalt találsz a *Real-DRAW*-ról a neten.



MediaChance
www.mediachance.com/realdraw/
Hol máshol lehetne kezdeni a keresést, mint a *Real-DRAW* fejlesztőjénél? Olvasd el a tippek, trükkök oldalt, olvasd el mit tud a 2.45-ö verzió a *Photoshop* export és a MegaRender technológia mellett.



Nebulus Designs
http://nebulus.org/index.html?pg=forums/
Ez a *Real-DRAW* fórum kiváló hely, ha egy kis tanácsra van szükséged. Még nem üzemel teljes gőzzel, de ki tudja, talán éppen a ti kérdésetek fogja kirobbantani az évszázad online vitáját.



Multimedia Builder Forums
http://207.106.139.34/mmbforums/mmbcgi/ultimatebb.cgi
A MediaChance saját *Real-DRAW* fóruma, a szoftver rajongói keménymagjával. Biztos lehetsz benne, hogy bármilyen kérdésedre pillanatok alatt részletes, kimerítő választ fogsz kapni.

Virtuális videó

Rögzíts tévéfelvételeket a vinyódra!

Nyáron a kutyának nincs kedve a nappaliban tespedni a tévé előtt, amikor alig kap levegőt a kánikulában. Irány a strand, este pedig egy barátságos kis kávézó, lehetőség szerint egy vízparti darab. Mi a teendő, ha mindeközben a tévéműsorról sem szeretnénk lemaradni, de a videónkat sem akarjuk minden este tornáztatni, az irdatlan mennyiségű szalag megvásárlásáról már nem is beszélve.

A LEMEZEN

Showtime!

Mivel mi is szeretnénk kényelmesen kipihenni magunkat, elkezdtünk vadul lehetőségek után kutatni, hogyan is lehetne a fenti problémára megoldást találni. Hamarosan meg is találtuk a választ a ShowShifter formájában, amelynek 30 napos demóját most meg is találhatjátok lemezmellékletünkön. A programhoz már csak egy viszonylag olcsó hardverest TV-kártyára, vagy tunerre van szükség, amellyel alkalmassá teszed számítógépedet a tévéjelek vételére. A felvételt a későbbiekben akár CD-re is kiírhatod, hogy ne foglalja a helyet a vinyón. A rongyosra nézett videoszalagoktól tehát szépen búcsút lehet venni. **PCF**



01 **Első és legfontosabb. Ne felejts el beállítani a film kezdési idejét. Egy jó videóhoz hasonlóan a *ShowShifter*-nek is meg lehet adni az időpontokat, na meg a csatornát, ahol a műsort adják.**



02 **Mialatt egy korsó hideg sört döntesz magadba a strandon, a *ShowShifter* csendesen zümmögve elindul és az általad beállított időpontig rögzíti kedvenc sorozatodat vagy sportműsordat.**



03 **A lemezhely kritikus fontosságú – a videók rengeteget igényelnek. A *ShowShifter* számos tömörítési módszert kínál, így az „élő adás" előtt vegyél föl néhány műsort, hogy beállítsd a megfelelő minőség-méret arányt.**

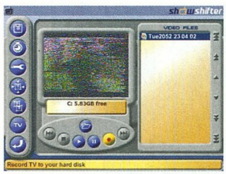


04 **Következő reggel. Mivel a felvételt elmentetted a merevlemezre, hagyományos fájlként kezelheted – tehát kiírhatod CD-re, hogy bevihesd munkahelyedre. Csak a főnököd meg ne lássa, és indulhat a mozi.**

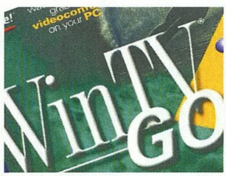
>>VÉTELI ZAVAROK

A kezedbe adtuk a szoftvert, de az adást neked kell befognod.

Mielőtt felveszed a játékot a *ShowShifter*-rel, a PC-d képes kell hogy legyen a TV-jelek vételére. Ennek feltétele egy gyors és fájdalommentes hardverfrissítés és egy kevéske finomhangolás (a szó legszorosabb értelmében). A zökkenőmentes vételhez egy PentiumII-nek megfelelő gép szükséges, legalább 128Mb RAM-mal és rengeteg hellyel a merevlemezen a felvételekhez – a tömörítéstől függetlenül percenként megabájtnyi értékekről beszélünk.



01 **A *ShowShifter*-en a hagyományos készülékekhez hasonlóan foghatod be a csatornákat. Dugd az antennát a TV-kártyád hátuljába, és kattints az Autotune-re. A *ShowShifter* végigszalad a fogható csatornákon, és egy listát készít belőlük. A tökéletes képminőséghez szükség lehet némi kézi hangolásra.**



02 **A TV-kártya / tuner nem drága – már egy jobbat is kaphatsz 20 ezer Ft körül. A legtöbbjük PCI-kártya, tehát ellenőrizd, hogy van-e szabad helyed. Általában adnak hozzá szoftvert, de a pontos időbeállítás és a jó minőség a *ShowShifter*-hez és a *PowerVCR*-hez hasonló programot igényel.**



03 **Ha nincs szabad PCI-helyed, USB-s tunert is vehetsz; a LeadTek WinFast TV-kártyáról ebben a számban olvashatsz leírást. Ezek az eszközök kényelmesebbek, bár saját tesztrendszerünkön kissé gyengébb teljesítményűek is, mint PCI-os társaik.**


10 van babám!!!
Születésnapi tűzoltás július 1-től,
részletek a Pesti Estben.
PESTI EST 10
10 ÉVES A PESTI EST

Erősíts velünk!

Nem, nem, most nem Rékára gondoltunk a címlapunkról, hanem azokra a lélektelennek tűnő fekete/ezüst dobozokra, amelyek ott lapulnak a tévéitek alatt, esetleg a könyvespolcon a CD lejátszó és a kazettás dekk között.

Ha a Hi-Fi rendszerről beszélünk, alapvető különbséget kell tennünk a szakértők által „instant-hifi" néven emlegetett music centerek és a komoly, nagy valódi Hi-Fi cuccok között. Előbbieknek nagy előnye, hogy kényelmesek, mert egy készletben megtalálhattok erősítőt, hangfalat, CD, MD, DVD és még ki tudja milyen lejátszót, ezen kívül áruk is barátságosabb, mint egy komoly Hi-Fi szettnek. Utóbbiak viszont, bár borsosabb összegbe kerülnek, olyat nyújtanak hangzás terén, amelyet ez idáig még egyetlen music centernek sikerült. Szállóigének számít a Hi-Fi mániások között, hogy ha egyszer hallottad a kedvenc zenédet egy komolyabb cuccon, utána a legkisebb minőségromlást is észre fogod venni. Ki-ki döntse el maga, melyik oldalhoz húz, mi viszont e havi számunkban az erősítőrendszerekről fogunk beszélni, amelyek nélkül egyetlen hangcucc sem ér hajítófát sem.

Szíverősítő

A rádióerősítő a házi szórakoztató központod lelke. Ez erősíti fel a hangokat, dekódolja a surround jeleket, veszi a rádióadást, és a rendszer irányítóközpontjaként is funkcionál. Az alábbiakra kell figyelned, amikor erősítőt keresel Hi-Fi tornyodba.

Alapvetően két fajta erősítő létezik: sztereó és surround. A sztereó erősítők hagyományos két csatornás vevők, amelyek alkalmasak a két csatornán rögzített zenék megszólaltatására (CD, LP, MC). A surround rendszerek hat csatorna adatait képesek feldolgozni az előbbi kettő helyett, így a már feljebb említett hanghordozók mellett a DVD lemezek lejátszására is képesek.

A képlet igen egyszerű egy ilyen készülék megvásárlásakor: minél többe kerül, annál jobb. Egy jó erősítőt távirányítóval együtt meg lehet úszni 50 000 Ft alatt. A surround cuccok azonban jó esetben is csak itt kezdődnek. A határ azonban természetesen a csillagos ég.

A kör közepén...

Ha felmerült benned a kérdés, hogy milyen erősítőt választanál házi szórakoztató centrumodba, mi segítünk a válasszal. Sztereót csak akkor érdemes vásárolni, ha teljesen biztos vagy abban, hogy csak- is és kizárólag kétcsatornás hanganyagokat fogsz otthon hallgatni. Azonban a többcsatornás audiorendszereké a jövő, így valószínű, hogy a CD-k és kazetták mellett a DVD-k hangját is szeretnéd élvezni, akkor pedig érdemes surround cuccba befektetni. Ha mégis az előbbi csoportba tartoznál, egy surround erősítő áráért nagyon jó minőségű sztereo készüléket fogsz kapni.

Áramvonal

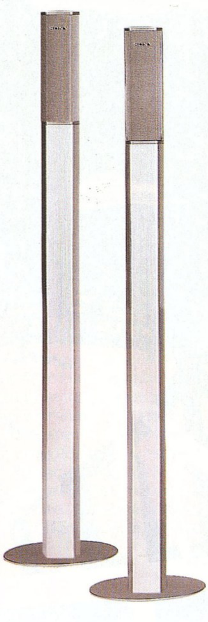
Gyakori probléma a kezdő hifisták körében az teljesítmény kérdése. Egy erősítő teljesítményét watt/csatorna-ban mérik. A minimum 35 watt/csatorna, a legkajakosabb erősítők azonban 100 watt/csatorna felett produkálnak. A surround rendszereknél a teljesítményadatokat a következő formában fogod megtalálni: 100 watt x5. Ez azt jelenti, hogy az a vevő öt darab 100 wattos beépített erősítővel rendelkezik a surround szett minden egyes hangszórója számára. A teljesítmény, amelyre szükséged lesz azonban függ a hangfalaid méreteitől, teljesítményétől, a szoba méretétől, ahol a rendszert használni szándékozod, illetve az általad (és szomszédaid által) preferált hangerőtől. Ilyenkor nem árt odafigyelni, hogy a hangfalaid bírják a strapát, ugyanis minél jobb erősítőd van, annál biztosabb, hogy tisztább, jobb minőségű hangot fogsz hallani. Általában egy 100 watt/csatorna teljesítményű erősítő bőségesen elég egy nagy méretű szoba behangosítására. Vedd figyelembe, hogy ha Dolby Digital hangrendszert használsz, akkor a mélynyomó csatornája nem lesz külön kierősítve, mivel a DD rendszer hat csatornát használ, ebből a hatodik a mélynyomó. A jobb mélynyomók azonban beépített erősítővel rendelkeznek az ilyen jellegű problémák kiküszöbölésére.

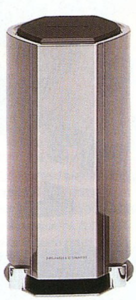
Szintén ügyelj arra, hogy a rögzített hanganyagokban hallható csúcsok (peaks) és mélyebb hangok (valleys) különbözőképpen hangzanak az egyes erősítőkön. Az olcsóbb készülékek ezeket a részeket nem kezelik olyan jól, mint a kicsivel drágább „high current" modellek. A HC modellek előnye olcsóbb kollégáikkal szemben, hogy nem kell teljesen feltekerned őket ahhoz, hogy a legapróbb részleteket is meghalljad, ráadásul nem lesz zajos, illetve torz a hangminőség.

Mire ügyelj:

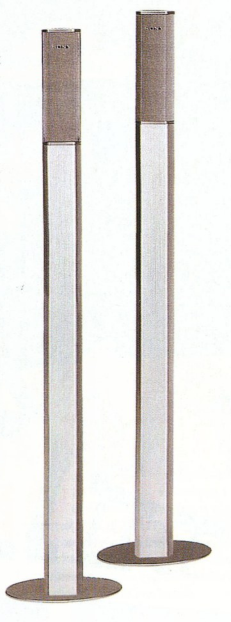
Ha rászánod magad egy erősítő vásárlására, az alábbi spéci dolgok meglétére érdemes odafigyelned, ha tényleg minőséget akarsz a pénzedért:

DSP (digital sound processing):
A DSP segítségével virtuális surround









Ezt a surround szettet akár dekorációs elemként is használhatjuk. Persze hangja sem utolsó.



>>A tökéletes hangzást elérni nem kevés munkába kerül majd, de ha sikerült, az garantáltan megér minden pénzt.

hangzást lehet elérni, mintha egy koncertteremben, vagy jazz klubban üldögélnél. Dolby Pro Logic surround hangzás esetén a hatás még tökéletesebb.

Dolby Pro Logic Surround
Ez a szabvány tévéadások, kábeltévék és VHS kazetták hangstandardja egy jó ideje. Mivel a surround hangzás adatait a sztereó jelbe kódolják bele, megfelelő audio kimenetekkel rendelkező tévére, vagy videóra van szükséged, hogy a Pro Logic hangot élvezhesd. Amikor a hangjeleket beküldöd egy ilyen erősítőbe, az dekódolja a surround információt, amelyet aztán szétoszt a megfelelő hangszórók között. A Pro Logic rendszerre tehát akkor lesz szükséged, ha a tévéddel és a videomagnóddal szeretnél házimozi hatást elérni.

Dolby Digital Decoding
A Dolby Digital hang hat csatornára van szétosztva: bal és jobb első, közép, bal és jobb hátsó, valamint mély hang csatorna. Csak a Dolby Digital dekóderrel ellátott erősítők képesek a kezelésére. Néhány erősítő csupán a DD lehetőség előkészítését tartalmazza, vagyis lehetőségetek van külső DD dekóder csatlakoztatására. Manapság gyakorlatilag az összes DVD hanganyaga Dolby Digital hangrendszer segítségével van kódolva, a jövőben azonban a tévéadások, a kábeltévé és a műholdas csatornák is erre a kódolásra szeretnének áttérni.

DTS
A DTS egy újabb 5.1-es surround hangtípus. Számos DVD film és néhány DVD hanglemez használja a DTS-t. A legelborultabb Hi-Fi őrültek szerint a DTS valamivel jobb mint a Dolby Digital, a különbség azonban csupán nagyon kicsi. Ráadásul az összes DTS lemezt le lehet játszani DD rendszeren is.

THX
A THX egy értékelő rendszer, amelyet George Lucas és cége fejlesztett ki. A THX jelölést csak azok a gyártók kaphatják meg, akik sikeresen teljesítenek egy sor szigorú minőségellenőrző tesztet.

Audio/Video bemenetek
Ügyelj arra, hogy az általad választott erősítőn megfelelő mennyiségű audio és video csatlakozási lehetőség legyen, nem csak a mostani, hanem akár a jövőbeli technikák számára is.

Távirányítók
A legtöbb erősítőhöz ma már alaptartozék a távirányító. A legfejlettebbeket azonban arra is be lehet programozni, hogy a házi szórakoztatórendszer többi komponensét is vezérelni tudják.

Multiroom/multisource funkció
Ennek a lehetőségnek a segítségével több forrásból érkező hangot is le tudsz játszani, akár több szobában is egyszerre. Ha igazán elborult hangmániás vagy akkor érdemes a híradástechnikai boltok helyett speciális szakboltokba ellátogatni, ahol kifejezetten diszkók és egyéb „nagyfelhasználók" számára készített eszközökkel foglalkoznak . Bár ezek kevésbé pénztárcabarátok, de teljesítményben sokkal jobbat tudnak nyújtani. Persze nem kell egyből falat bontani velük, ezek a cuccok már alacsony hangerőnél is kiváló hangminőséget produkálnak. Ha pedig tényleg zúzos cuccot szeretnél otthonra, előbb-utóbb érdemes egy kis keverőpultra is beruházni, amellyel a különböző jelforrásokat szabályozhatod.

Bár ez még a jövő zenéje, szó van úgynevezett drótnélküli Hi-Fi rendszerekről is, amelyek segítségével egyszer és mindenkorra száműzhetitek a lakásból a mindent behálózó kábelerdőt. A keményvonalas hifisták bizonyára fintorognak az ötlettől, mindenesetre kényelmesnek tűnik az új megoldás.

A tökéletes hangzást elérni nem kevés munkába kerül majd, de ha sikerült, az garantáltan megér minden pénzt és fáradtságot, főleg akkor, amikor lehuppansz a kedvenc foteled ölelésébe és egy gombnyomással beleveted magad a házimozi fantasztikus világába. **PCF**



A házimozi rendszer fekete doboza(i)...

A HÓNAP FILMJE

Újabb nyár, újabb söpredék a Földön. De itt vannak ők is, újra munkában, újra feketében. Tehát ideje, hogy előkapjuk azokat a napszemüvegeket, és elsétáljunk valamelyik moziba...



MIB – SÖTÉT ZSARUK 2.

Eredeti cím: MIB II **Rendező:** Barry Sonnenfeld **Operatőr:** Greg Gardiner **Zene:** Danny Elfman **Szereplők:** Will Smith, Tommy Lee Jones, Lara Flynn Boyle, Rosario Dawson **Forgalmazó:** InterCom **Web:** http://www.spe.sony.com/movies/meninblack/



A berlini filharmonikusok rézfúvós szekcióját keressük...



Az univerzum legszexibb gonosztevője.

Az egyre nagyobb tapasztalattal rendelkező J ügynök (Smith) egy rutinfelderítés során találkozik azzal az ördögien gonosz lénnyel (Boyle), aki már jó ideje fehérneműmodellként bujkál a Földön. Az eset annyira komolynak látszik, hogy J kénytelen fölkeresni régi társát. K ügynöknek (Jones) azonban biztonsági okokból törölték minden olyan emlékét, amelyet még sötét zsaruként raktározhatott el a memóriájában. K így most egy kevésbé veszélyes területen tölt be közalkalmazotti állást: postásként dolgozik. A bolygó megmentése ezúttal tehát egy lézerfegyveres szuperhekus és egy puttonyos levélkihordó feladata lesz...

Az első rész galaxisszerte sikert aratott, ezért az ismét összeálló stáb nem sokat változtatott az eredeti recepten, nem úgy az új epizód forgatókönyvén. A sci-fi vígjáték utolsó képsorain ugyanis a két ügynök a World Trade Center tetején harcolt volna egy idegen lénnyel, ám ennek bemutatása – kegyeleti okokból – már nem lehetséges. Ezért a tavalyi év első felében elkészült felvételek közül azokat, amelyeken látszanak az ikertornyok, újravették a Chrysler felhőkarcolójának statisztálásával. (*A Pókember* és a *Suart Little 2* mellett a *MIB 2* volt az első film szeptember 11-e után, amely a polgármester hivatalától engedélyt kapott a manhattani munkálatokra.)

E két utóbbi produkción kívül már forognak a *Star Wars*, *A Gyűrűk ura*, a *Harry Potter*, a *Kémkölykök*, a *Csak egy kis pánik*, az *Austin Powers* és a *Star Trek* folytatásai is, ami egyértelműen jelzi, hogy Hollywoodban minden eddiginél jobban bíznak a sequelek sikerében. Az előbb említett mozikra több mint egymilliárd dollárt költenek a stúdiók, mégpedig bátran, mert tudják, hogy úgy továbbvinni egy bevált történetet, hogy még a korábbi reklámkampány sikeres elemeit is újra tudják hasznosítani, nem lehet veszteséges vállalkozás.

A Columbia, a DreamWorks és Spielberg saját produkciós cége, az Amblin (amely a látványért volt felelős) lóhalálában dolgozott a *MIB 2*-őn, mert az álomgyárat egy tavaly júniusra beigért sztrájk fenyegette. A felvételek kilencven százalékát el is készítették a nyár előtt, hogy minden szereplő úgy sztrájkolhasson, ahogy neki tetszik. Egy valaki azonban biztosan nem készült munkabeszüntetésre, Will Smith tízéves fiacskája ugyanis munkamániás hírében áll. Trey eddig csak otthoni felvételeken domborított, amelyeken ő a hőst, apja pedig mindig a gazembert testesítette meg, ám a *MIB 2*-vel egy igazi nagy mozi is fölkerült a filmográfiáára. Sőt rögtön modellnek is felkérték, így az ifjú Smith nemsokára Tommy Hilfiger reklámokban lesz látható.

A *MIB 2* a *Pókember* és a *Star Wars II. rész* sikereire tör, és valószínűleg az idei nyár egyik legnagyobb sikere lesz a világ filmszínházaiban. Szüksége is lesz a Sonynak a diadalmenetre, mert a számítások szerint legalább 400 millió dolláros bevételre kell szert tennie csak ahhoz, hogy megússzák veszteség nélkül. Ehhez a hihetetlen számadathoz az extra magas trükköltségek mellett nagyban hozzájárult, hogy a rendező és a két főszereplő csak egyéni feltételekkel vállalta a folytatást. Will Smith 20, Tommy Lee Jones 12.5, Barry Sonnenfeld pedig a bevételek 10 százalékával gazdagszik mindaddig, amíg a produkció el nem éri a 200 milliós álomhatárt. Egyet ígérhetünk: rajtunk nem fog múlni. **PCF**

PCFVélemény

„Látványosabb űrszörnyek, de a történetben csak az egyik szemüveges amnéziája jelent némi újítást."

SZILAJ – A VAD VÖLGY PARIPÁJA

Rendező: Kelly Asbury és Lorna Cook **Forgatókönyv:** John Fusco **Zene:** Hans Zimmer **Dalok:** Bryan Adams **Forgalmazó:** UIP-Duna Film



A DreamWorks Pictures új animációs filmje jól példázza, milyen messzire jutott napjainkra a tradicionális animáció, s hogy sok mindennek nevezhető, csak „hagyományosnak" nem. A komputerek használata forradalmasította a műfajt, és vadonatúj megoldásokat tett lehetővé. Erről olyan, teljes egészében számítógéppel készült filmek tanúskodnak, mint a *Shrek* vagy a *Jégkorszak*. A komputertechnika ugyanakkor egyre növekvő hatást gyakorol a 2D-s animációra is, amit ez a mozi kitűnően tanúsít.

Ma már kétségkívül a számítógép egere az animátorok egyik legfontosabb munkaeszköze, de ahogy Jeffrey Katzenberg rámutatott, a számítógép nem helyettesítheti a szabadkézi rajzot. „A hagyományos animációban ott rejlik az a varázs, a lehetőség, hogy a művész saját kezével kelti életre a karaktereket. Ehhez semmi sem fogható" – mondta a producer. „Ezért ebben a filmben mi a kézzel rajzolt animációt házasítottuk össze a legmodernebb technikával, hogy létrehozzunk egy olyan filmet, amely mindkét területen a legjobb."

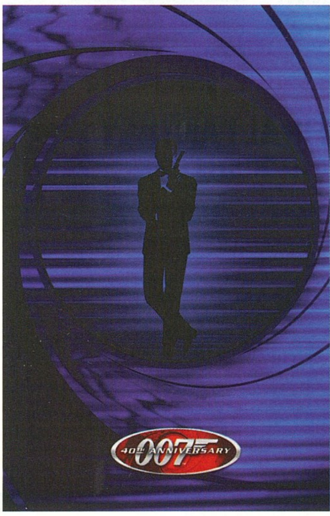
PENGE 2

Rendező: Guillermo del Toro **Forgatókönyv:** David S. Goyer **Operatőr:** Gabriel Beristain **Zene:** Marco Beltrami, Danny Saber **Szereplők:** Wesley Snipes, Kris Kristofferson, Luke Goss **Forgalmazó:** InterCom



Az 1998-as filmsiker, a Penge folytatásában a félig ember, félig vámpír főhős minden vágya, hogy elégtételt vegyen azért, amiért ilyennek született, és hogy megmentse az emberiséget egy vérfürdővel teli Armageddontól. A legújabb kalandok során Penge kénytelen egy még hatalmasabb és még ördögibb vámpírcsapattal szembeszállni. A szupervérszívók célja ugyanis nem más, mint hogy gyökerestül kiirtsák a Földről mind az emberek, mind a vámpírok faját.

Az alkotóknak az volt a szándékunk, hogy az új epizód még high-tech-ebb legyen, mint az előző. A különleges látványnak és a speciális effektusoknak ezért rendkívül nagy szerep jut a filmben. Mindkét részről Oscar-díjas mesterek vezették a csapatokat: Nick Allder, a speciális trükkökért felelős szakember a Nyolcadik utas: A Halál, Nick Brooks látványtervező pedig a Csodás álmok jönnek című produkcióért kapta meg a filmvilág legbecsesebb elismerését. Allder csapata angol és cseh szakemberekből állt, akiknek csak Angliából mintegy 80 tonnányi felszerelést kellett a prágai forgatási helyszínre szállítaniuk. Úgy tűnik megérte.



HUSZADSZOR IS JAMES BOND

Már teljes gőzzel folynak a *Halj meg máskor* című Bond-film utómunkái. A keverőpult és a vágóasztal mögött már nem érheti baj a stábot, ezért biztosra vehető, hogy az év vége felé nálunk is a mozikba kerül a jubileumi epizód. Nem volt ez azonban mindig így.

A Koreától, Los Angelesig vezető kaland egyik állomásán, az izlandi Vatnajökull jégszigetén például arra fogadtak világosítók és operatőrök, vajon beszakad-e alattuk a jég. Nem messze tőlük ugyanis két légtartályokkal kibélelt versenygép kergette egymást. Az autósjelenet végül azonban nem követelt áldozatokat.

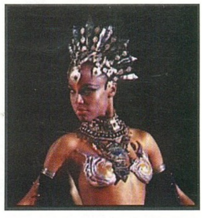
Később, egy sokkal barátságosabb vidéken már nem volt ilyen szerencséje a csapatnak. Éppen Spanyolországban vettek föl egy akció dús jelenetet a frissen Oscar-díjazott Halle Berryvel, akinek egy fölrobbanó füstgránátból szilánk fúródott a bal szemébe. A 33 éves színésznőt kórházba szállították, és egy félórás műtét során szerencsésen eltávolították a repesztét.

HÍREK

2005 NYARÁN KÖZÖNSÉG ELÉ KERÜLHET A NEGYEDIK INDIANA JONES

Minden akadály elhárult a nagysikerű kalandfilm folytatatása elől. Az utolsó hiányzó láncszemet, a forgatókönyvírót is megtalálták a stábba. Frank Darabont, A remény rabjai és a *Halálsoron* rendezője lesz az, aki George Lucas ötletei alapján részletesen kidolgozza majd az új mozi történetét. Azért őt választották erre a feladatra, mert nemcsak sikeres filmeket jegyez, de ő írta *Az ifjú Indiana Jones* című tévésorozat több epizódjának forgatókönyvét is. Lucas megerősítette, hogy az ostort lengető régészprofesszor korábbi barátnői, azaz Karen Allen és Kate Capshaw is felbukkannak majd az újabb epizódban. Egyben megmarad a klasszikus felállás, azaz Lucas lesz a producer, Steven Spielberg – Capshaw férje – a rendező, Indyt pedig továbbra is Harrison Ford alakítja.

AALIYAH VISSZATÉR



Tragikus és egyben különleges esemény lesz *A kárhozottak királynőjének* bemutatója. Az *Interjú a vámpírral* folytatásában, amely Magyarországon augusztustól lesz látható, ugyanis nemcsak egy 4000 éves vámpírkirálynő, de Aaliyah is „visszatér" a halálból. Amióta a fekete szépség elhunyt állandóak a találgatások Michael Rymer filmjével kapcsolatban. A rendező nemrég a nyilvánosság elé lépett, és választ adott a komputeres trükkökkel kapcsolatos kérdésekre. Ebből kiderült, hogy Aaliyah-ra már csak némi utószinkron várt, amikor végzetes repülőgépbalesetet szenvedett, így nem kellett a számítógépek segítségét kérni ahhoz, hogy vászonra varázsolják az énekes-színésznőt. Sőt Aaliyah öccse, Rasha még azt a pár hangfelvételt is fölmondta nővére helyett, persze – ha hihetünk a direktornak – effektusokban így sem lesz hiány.

MOST KERESD

DVD-n megjelent újdonságok. Elérhetőek a közeledben...

Mindhalálig Zene



Régió 2

Az öntelt Broadway-rendezőt túlhajszolt életvitele segítette szívrohamhoz és juttatta kómába. A halálán lévő direktornak egy gigantikus revü képeiben pereg le az a bizonyos utolsó film. A „Kabaréval" világhírűvé váló Fosse a show-bizniszt és annak megszállottjait gúnyolja ki musicaljében, amelyért Arany Pálmát vehetett át Cannes-ban, valamint Oscar-díjat kapott a látványért, a jelmezekért, a zenéért és a vágásért.

Határ: A csillagos ég



IMAX Régió 2

A mozizás csúcsának tartott, rekordméretű vásznakra vetített, térhatású filmek végre eljuthatnak a házimozidba is. A korábban megjelent IMAX-filmek, a Megvalósult álom, a T-Rex és a Kék bolygó után, most három újabb résszel bővül a sorozat, amelyek segítségével otthonodból juthatsz el a távoli űrbe. A negyvenperces kirándulások közül talán ez tűnik a legizgalmasabbnak, mert a Columbia űrhajó 1982-es, első útján vehetsz részt. A két űrhajóst, John Youngot és Robert Crippent a felkészüléstől egészen a visszaérkezésig követte a kamera.

A MIR űrállomás



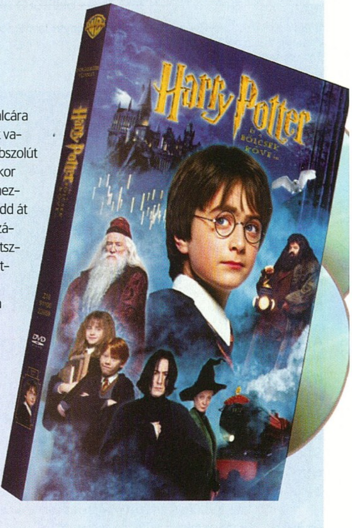
IMAX Régió 2

Két, korábban egymással szembenálló nemzet űrhajósai együtt a MIR állomáson! Az amerikai asztronauták által készített felvételek megörökítik az orosz MIR mindennapjait. Nemcsak annak lehetsz szem és fültanúja, hogy miként dolgoznak, de annak is, hogyan szórakoznak a súlytalanság állapotában az odafent élők.

A HÓNAP DVD-JE

HARRY POTTER ÉS A BÖLCSEK KÖVE

5990 Ft Régió 2 Warner Bros. Pictures



A fantáziadús alaptörténetnek köszönhetően olyan elemek jelennek meg a 215 ezer kockából álló filmen, amelyeket eddig még senki sem próbált megvalósítani. Sosem láthattunk még a filmtörténetben postagalambként dolgozó baglyokat, éjszakai égboltot tükröző mennyezetet vagy kviddicsmeccset. Persze nem volt egyszerű megvalósítani egy olyan nem létező világot, amelyet már minden olvasó elképzelt magának. A jegyeladási rekordok mégis azt bizonyítják, hogy ez kiválóan sikerült az alkotóknak, akik 700-800 jelenetnél alkalmaztak vizuális effekteket. Így került képernyőre a legnépszerűbb roxforti sport, a kviddiccs is, amelyet a távirányítója segítségével bárki kipróbálhat, ha elindítja az extralemezt. Ennek meghajtásához Inter Actual player szükségeltetik, de ha ez megvan, akkor az utóbbi idők egyik legjobban fölszerelt díszkje foroghat a lejátszóban.

A második korong segítségével háromdimenziós utazást tehetsz a Roxfort kastélyban egy magyarnyelvű idegenvezető kíséretében, a Tiltott Rengetegben pedig megnézheted a kimaradt jeleneteket. Az interjúkból sok mindent tudhatsz meg a folytatásról, sőt ha elég ügyesen barangolsz a kastélyban, akkor bepillanthatsz a Tikok Kamrájába is. Különös ismeretekre is szert tehetsz: bűbájtan órákat vehetsz, megtanulhatod kivédeni a gonosz varázslatokat, majd elvégezhetsz egy gyorstalpaló bájitalkeverő és átváltozó tanfolyamot is. Igaz mindehhez varázspálcára van szükséged, amit csak varázslópénzért kapsz az Abszolút úton, és így tovább... Amikor megelégelted a videolemezlejátszódat, akkor csak tedd át a korongot Windowsos számítógépedbe, és máris játszhatsz a DVD-ROM-os extrákkal. Ha hatszázezer eladott Potter-könyv és a december óta tartó reklámkampány után még mindig nem unod Harry szemüveges fizimiskáját, akkor az Electronic Arts (EA) játékdemójában segíthetsz neki átjutni a Roxfort kastélyon.

→Tények

Kép: 16:9 anamorfikus
Hang: Magyar 5.1 EX (a DVD-k történetében első ízben!)
Extrák: Magyar menük, előzetes és reklám, kimaradt jelenetek, DVD-ROM-os extrák és egy lemeznyi interaktív ráadás

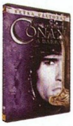
PCFVélemény

„Minden DVD-nek ilyen extrákkal kéne rendelkeznie. A kis Pottert viszont már egy cseppet unjuk."

Film **60 %**
Megvalósítás **95 %**

CONAN, A BARBÁR

Régió 2 20th Century Fox



A film ötlete 1977-ben merült föl egy képregény kapcsán, amelyből Oliver Stone írt forgatókönyvet. A produceri munkákat Hollywood egyik királya, Dino De Laurentiis vállalta, akinek irányítása alatt az év legnagyobb mozisikere készült el. Természetesen a kor technikája még nem tette lehetővé, hogy annyi trükköt alkalmazzanak, amennyit a történet megkívánt volna, ezért az alkotás, amely elindította Arnold karrierjét, a díszletek és maszkok tekintetében nagyszabású.

Kép: 16:9
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Dokumentumfilm a készítésről, audiokommentárok, kimaradt jelenetek, az egyetlen számítógépes effektus bemutatása, előzetesek

FINAL FANTASY
A HARC SZELLEME

Régió 2 Columbia TriStar



A mozi némileg új történettel áll elő, mégis teljesen a játék hangulatát idézi, de mindez nem számít, mert a borotvaéles kép és a technikai csúcsminőség úgyis leköti majd a figyelmedet. A Sony és a Square Inc. munkatársai állítják, hogy a nagyon is élethű műemberek teremtésekor nem használtak hagyományos felvételeket, kizárólag számítógép animációt. Így ez lenne az első teljes mértékben komputerrel generált mozifilm, amelyben emberszabású szereplők „játszanak".

Kép: 16:9 anamorfikus
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Két audiokommentár, storyboardok, interaktív dokumentumok és workshopok
Web: www.finalfantasy.hu

SUGAR & SPICE
SUGAR & SPICE

Kiadó: Universal

A TV2 és a Universal Music közösen indította el hazánkban a *Popsztárok*, világszerte sikeres műsorát, amelyben az új generáció kiemelkedő tehetségeit kutatták országszerte. A műsor, reality-show szerűen követte végig öt fiatal amatőr útját a teljes ismeretlenségtől a sztárrá válásig. A tévés produkció első kézzel fogható eredménye ez az album, amelyet egy 25 fős magyar csapat amerikai módszerekkel készített el. Az együttes tagjai egytől-egyig kőkemény válogatáson mentek keresztül, melynek során a popszakma csínját-bínját is elsajátíthatták. Íme az eredmény!



↗ Tehetség alapján válogatták őket össze
↙ Várhatóan az első lemez lesz az utolsó is

„Talán mindenki megtalálja a szívéhez közelálló dalt." **53%**

RONAN KEATING
DESTINATION

Kiadó: Universal

Még csak most töltötte be 25. életévét, de már több mint 16 millió albumot adott el. Ezen kívül szóba került a politikai pálya is, egészen pontosan Írország miniszterelnöki posztja. Aztán mégis maradt a zene. A Destination a második önálló lemeze, amely sok tekintetben egy új korszak kezdete. Ronan szerint a dalok őszintébbek, mint eddigi felvételei, és ez bensőségesebbé teszi a CD anyagát. A 12 szám közül elsőre az If Tomorrow Never Comes balladából lett kislemez, az egykori Boyzone-tag összességében mégis egy pörgős albummal rukkolt elő.



↗ A CD-vel megtalálhatod a honlapot
↙ A fotók könnyedén depresszióba ejthetnek

„Ronan hangja erősebb, mint valaha. Ez meglepő lehet." **66%**

MORCHEEBA
CHARANGO

Kiadó: Warner Music

A háromtagú banda új albumán ugyanaz az elegáns, romantikus és melankolikus hangvétel köszön vissza, amelyet a több mint hárommillió példányban elkelt Who Can You Trust (1996), Big Calm (1998) és Fragments of Freedom (2000) című korábbi lemezeken megismerhettünk. Az 1960-as évek brazil sztárcsapata, a Tropicalia tagjai alkották meg a zenei kannibalizmust, amikor népzenéjüket minden olyan nyugati irányzattal vegyítették, amely megnyerte a tetszésüket. A Godfrey fivérek és Skye (ének) most éppen ezt az elvet követik...



↗ Évek óta egyenletes, jó teljesítmény
↙ Néhol Natalie Imbruglia beütés

„A modernkor zenei kannibalizmusa, talán a karrier csúcsa." **75%**

QUIMBY
KÁOSZ AMIGOS

Kiadó: Universal

A már ismert quimby zenei univerzumból ezúttal spanyolos sanzon, keringő, rapben tolmácsolt szerzemény, gitárral fölturbózott pörgős darab, de több gyermekmondókának tűnő szám is fölkerült a két éve várt albumra. Mindezek tolmácsolásához pedig karakteres dobot, színesen alkalmazott billentyűs hangszereket, gitárt, trombitát és jó ízzel bekevert elektronikát használtak. Az együtteshez közel álló források szerint az egyik legsikerültebb koronggal van dolgunk és ebben a borítót elnézve nincs is okunk kételkedni.



↗ Új tag debütál az albumon
↙ Kár, hogy csak tíz szám van rajta

„A kiváló hazai zenekar ezúttal sem okoz csalódást." **80%**

MIKE OLDFIELD
TRES LUNAS

Kiadó: Warner Music

Két év szünet és egy hosszú ibizai tartózkodás után a nagy öreg visszatér egy hibátlan albummal, amely egy interaktív CD-ROM társaságában kerül kiadásra. A MusicVR Tres Lunas Game egy megnyugtató, térhatású utazást tartalmaz, egy zenével teli erőszakmentes világban. A dupla CD-n megtalálható az ingyenes demo, illetve az illesztőprogram a játék teljes verziójához, amelyet 11,75 fontért online lehet megrendelni a **www.mikeoldfield.com** honlapon. Na meg a zene, amely ideális viharos nyári estékre, vagy a romantikus pillanatokra.



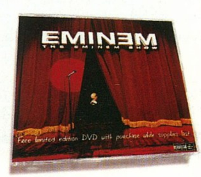
↗ Megnyugtató hanganyag és játék
↙ Vezetés közben hallgatva, tuti a bealvás

„Oldfield közel harminc év munkásságát foglalja össze." **89%**

EMINEM
THE EMINEM SHOW

Kiadó: Universal

Az egyetlen fehérbőrű, akit a fekete gengszter-rapperek is befogadnak soraikba. A szőke sztár 25 millió eladott korong után sem hazudtolja meg magát. Dr. Dre gyámkodása mellett beszól egész Amerikának: kezdve a saját anyjával, de nem kímélve az N'Syncet, Mobyt, a Limp Bizkitet és Dick Cheney feleségét sem. Szóostor csattan a Rádiók Műsorait Felügyelő Szervezeten, a fehér Amerikáért lobbizó politikán és az antraxtól rettegő, de háborúkat indító világhatalmon is. Figyelmeztetés: kiskorúaknak nem ajánlott! Szókimondó, durva szövegek!

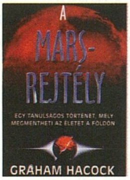


↗ Teljes hosszukban közzétett szövegek
↙ Durva és sértő

„A Without Me" mellet még legalább hathét tuti befutó szám." **95%**

G. HANCOCK, R. BAUVAL, J. GRIGSBY A MARS REJTÉLY

Kiadó: Alexandra
Kiadás éve: 2002
Ára: 1980 Ft



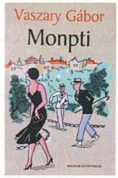
A Mars bolygót mindig is misztikum övezte, de titka talán megóvhatja az emberiséget a pusztulástól, legalábbis a könyv alcíme (Egy tanulságos történet, mely megmentheti az életet a Földön) erre utal. A NASA tudományos kutatásainak eredményeit is fölhasználva a könyv az alábbi érdekes kérdéseket veti föl: Létezett-e valaha élet a vörös bolygón? Lehet, hogy az életet a Marson egy óriásüstökös letörött darabja pusztította el alig húszezer éve? Lehetséges, hogy a bolygón látható „arc" és „piramisok" küszöbönálló kozmikus katasztrófára hívják föl a figyelmet? Lehet, hogy ugyanolyan óriási üstökösök becsapódásától kell tartanunk, amelyek a dinoszauruszok kipusztulását is okozták 65 millió évvel ezelőtt? Elképzelhető, hogy az emberiség történelmének fordulópontjához érkeztünk...

↗ Elgondolkodtató és helyenként nagyon is ijesztő mű
↙ A Mars-arcról bebizonyosodott, hogy csak érzéki csalódás

„Kellő fantázia nélkül a tudomány sem haladna előre." **79 %**

VASZARY GÁBOR MONPTI

Kiadó: Magyar Könyvklub
Kiadás éve: 1988
Ára: 1522 Ft



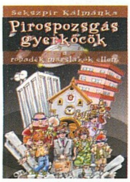
Az édes-bús történet főhőse az a szeretnivaló, könnyelmű fiatalember, a párizsi lányok kedvence, akit a könyvből készült film nézői is a szívükbe zártak. Négyhetes tanulmányútra érkezett a francia fővárosba, és ott is rekedt az egyik legócskább hotelben, mivel nem volt pénze hazatérnie Magyarországra. Az ő segítségével nyerhetünk bepillantást a múlt század első felének Párizsába, ahol Vaszary pazar humorral és pikáns iróniával kalauzolja az olvasót. A habkönnyű regény szerzője nagy sztár lett külföldön, de magyarul alig olvashatták műveit. Hosszú idő után, az újra fölfedezett Ő című regénye mellett a Monpti is hódító útjára indul.

↗ A szöveget a szerző saját maga illusztrálta
↙ A belső ívek papírminősége a múltat idézi

„Az újranyomott változaton csak a borító árulkodik arról, hogy az 1988 alapkiadás óta eltelt 14 év." **88 %**

SEKSZPÍR KÁLMÁNKA PIROSPOZSGÁS GYERKŐCÖK

Kiadó: Második Könyv **Kiadás éve:** 2001
Ára: 990 Ft



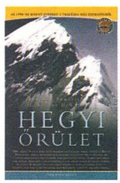
A pirospozsgás gyerkőcöket bemutató ötrészes sorozat első részében a rohadék marslakók elhatározzák, meghódítják a Földet. Előreküldenek egy csapatot, hogy kiderítsék, milyen ellenállásra számíthatnak egy invázió esetén. A marskommandósok szupertitkos feladata csak a szokásos: elrabolni néhány földlakót, és kísérleteket végezni rajtuk. A találomra kiválasztott országban megtámadnak egy iskolát – amely a Budapest, Dohány utca 32-ben található – de a gyerkőcök felveszik a harcot a betolakodókkal... és talán nem lőjük le a poént, ha eláruljuk, hogy menekülésre késztetik őket. Nagy vonalakban ennyi fér a 170 oldalas ponyvába, amelyben a hangutánzó betűhalmok, mint például ÁÁÁÁÁÁÁÁ, vagy ÍÍÍÍÍÍÍ néha lapokat töltenek meg.

↗ Könnyed olvasmány, valós helyszínek és beszédes nevű főhősök
↙ Miss Turcsinózi és Lüke Szájpóker nyelvezete

„Elég hozzá egy-két üres óra és némi humorérzék." **51 %**

A. BUKREJEV, G. W. DEWALT HEGYI ŐRÜLET

Kiadó: Park **Kiadás éve:** 2002
Ára: N/A



A buddhisták ősi írásai úgy emlegetik a Himaláját, mint „a hó tárháza". Ebben a birodalomban pedig Mezey László, a Magyar Mount Everest 2002 Expedíció tagja szerint „mi, emberek csak tisztelettudó vendégek lehetünk." Gyakran mégis üzletszerűen próbálják turistaparadicsommá varázsolni Földünk harmadik sarkát, és ezért néhányan nagy árat fizetnek. 1996. május 10-én sokan tolongtak a hegyen, akik nem számoltak a közelgő viharral, és a felsőtábor menedékébe már nem értek vissza időben. A könyv társszerzője, az orosz mászó és hegyi vezető, Bukrejev egyedül vágott neki a hóviharnak, hogy megpróbálja megmenteni bajtársait. A színes fotókkal illusztrált könyv filmeket megszégyenítő realizmussal követi végig a szereplők és a természet izgalmas küzdelmét.

↗ Gyomorszorítóan realisztikus történetírás
↙ Lehetne több fotó

„Nemcsak az 1996-os tragédia, de az egész Himalája-mítosz is új megvilágításba kerül." **95 %**

BEFUTOTTAK...

Papp János
Hang – Ember – Hang



E könyv bemutatja, és összefoglalja a hangokhoz való viszonyunkat, megismertet annak szerkezetével, anatómiai és akusztikai alapfogalmakkal. Szól a fizikai világ hangjairól, s a hangról, mint biológiai jelenségről. Sok mindent megtudhatunk a hang és kultúra kapcsolatáról, a gyógyító és környezetszennyező hangokról. A könyvhöz CD melléklet is tartozik. **(Vince)**

Helen Fielding
Bridget Jones naplója II.



Aki nem bírja kivárni, hogy az iszákos, nikotinfüggő és túlsúlyos, de már csöppet sem magányos lány története a mozivásznon is folytatódjon, az vegye kezébe a napló második kötetét. Az sem lehet akadály, ha korábban, az első kötettel egyhuzamban már egyszer-kétszer olvasta, tudniillik Bridget hányatatott sorsa mindig tartogat valami nevetésre ingerlő meglepetést. **(Európa)**

Programozzunk Delphi 5 rendszerben!



A Borland Delphi rendszer olyan gyors alkalmazásfejlesztő környezet, amely hazánkban rendkívüli népszerűségnek örvend. Jelen könyv a kezdő- és középhaladó programozóknak készült, egyesítve a tankönyvek és példatárak előnyeit. Előbbi részei papírra kerültek, míg a példák megoldásainak leírása – kihasználva a technikai fejlődést – a CD-mellékleten kapott helyet. **(Alexandra)**

Irány a strand!

Javában tombol a kánikula, ilyenkor az ember beteget jelent, szabit vesz ki vagy más módon szabadul meg a tennivalóktól és siet a természet lágy ölére. Egy hosszabb tiszaparti kempingezéssel, vagy balatoni nyaralással csupán az a gond, hogy ilyenkor napokig nem mehetünk fel a netre és nem hallgathatjuk a kedvenc MP3-ainkat. Ezért most bemutatunk néhány cuccot, amellynek segítségével a civilizáció elkísér benneteket a vadonba is.





GRUNDIG MPAXX SP 4101

A Grundig MP3 lejátszója nem csak csodaszép, de okos is. A 32Mb belső memóriával rendelkező MPaxx egyszerre akár két bővítőkártya fogadására is képes. Ezen kívül takarékos is, hiszen csupán egyetlen ceruzaelem kell a használatához. A haverjaidnak tutira tátva marad a szája, ha valahol megjelensz egy ilyen kis szépséggel.

Grundig
55 000 Ft

SIEMENS M45

Pihenés alatt is kapcsolatban maradhatsz a világgal a Siemens M45 segítségével. A nagyteljesítményű mobiltelefon mindent tud, ami manapság "kötelező". Wap, GPRS, infraport, hangvezérlés, mindez ütés- és vízálló házban, hogy a vadonban se eshessen baja. Kirándulásra kötelező!

Westel 900
138 000 Ft



GARMIN ETREX VISTA

Az eTrex Vista a Garmin legnagyobb tudású kézi GPS készüléke. Ezzel garantáltan nem tévedsz el az erdőben, de akár városban is használhatod a memóriájába betölthető térképek segítségével. Természetesen vízálló, így akár vitorlázni is elviheted magaddal.

Garmin
169 000 Ft



CASIO WRIST MP3

Nincs elég hely a bőröndödben az összes cuccnak? A Casio Wrist MP3 segítségével egy rakás cuccot otthon hagyhatsz. Az ütés- és vízálló órába 32Mb-nyi MP3 formátumú zenét tölthetsz fel, amelyeket a hozzá csatlakoztatott fülhallgató segítségével élvezhetsz bárhol.

Borkutime
99 000 Ft

internet

Hírek / Játékok / Sport / Zene / Vásárlás Klikkelj ide!

Itt a nyár!

Ez önmagában még nem akkora újdonság, hiszen ez a periódus általában évente ismétlődik. Valamiért azonban mégis jobban érezzük magunkat a melegben, nyaljuk a fagyit, nézzük a lányokat (vagy a pasikat, kinek hogy tetszik), és akad némi szabadidőnk arra, hogy az egész éves hajtás után kicsit magunkkal is foglalkozzunk. Nem tudom ki hogy van vele, én ha ki akarok kapcsolódni, akkor elvánszorgok egy moziba. Kiütöm az agyam két órára, s más életét élem. Ismerek azonban olyanokat, akiket nem is annyira a filmek világa nyűgöz le annyira, hanem a körülöttük lévő díszes felhajtás. Erre a legjobb példa a Star Wars hisztéria (melynek én is lelkes támogatója lennék), ugyanis keringnek történetek olyan emberekről, akik egész tavasszal csak azért ültek be egy nap többször is a moziba – a megtekintett filmek teljesen lényegtelenek -, hogy lássák az Episode II trailerjét. Ha belegondolunk, ez valahol érthető.

Amióta lelkesebben foglalkozom az internet vívmányaival, magam is észrevettem, hogy minden új filmnek azonnal megnézem a bemutatóját – s bizony gyakran megesett, hogy a trailer sokkal szebb képet mutatott az alkotásról, mint az amúgy egyébként sikeredett. Elvégre ki látott már unalmas trailert? A filmipar ezzel a „műfajjal" teljesen új színezetet kapott, így most mi is adunk a kultúrának, nehogy bárki is lemaradjon valamiről. Ebben a hónapban tehát kicsit mélyebben foglalkozunk azokkal az oldalakkal, ahonnan trailereket tölthetsz le, illetve részletesebb információkat találhatsz egy most debütáló filmről. A lehetőségek száma végtelen, úgyhogy mi csak az első lökést adjuk, de az út ennél sokkal izgalmasabb...



A TRAILEREK VILÁGA

FILM Ha tudni akarjuk mit hoz a jövő.



Mindent a szemnek... Letölteni ugyanis nem lehet.

Ha a kíváncsiak vagyunk a filmipar legújabb gyöngyszemeire, keresve sem találhatnánk jobb oldalt, mint a www.apple.com/trailers. Itt gyártókra lebontva kereshetünk trailereket, de az oldalnak cím utáni keresője is van, ha esetleg célirányosan kutatgatunk, s nem csak múlatjuk az időt a munkahelyünkön.

Mivel az oldal szigorúan jogvédett cuccokkal van tele, a filmelőzeteseket nem tölthetjük le gépünkre, de QuickTime Player segítségével gond nélkül megnézhetjük őket (modemesek sajnos hátrányban, az oldal borzasztóan lassú). A készítők azért gondoltak azokra is, akik nem kívánnak fél órát várni egy trailerre, mert az előzetesek különböző méretben nyithatóak meg – a legkisebb formátumot azonban senkinek sem ajánlom, mert egy 15' colos monitor előtt ülve lefejeljük a képernyőt, ha ilyesmivel próbálkozunk. A félképernyős verziót viszont csak a QuickTime legújabb lejátszójával tekinthetjük meg, de szerencsére egy kis banner kivezet minket a megoldáshoz. Ott ugyan kolbászolnunk kell egy kicsit, de ha éles a szemünk, akkor kiszúrhatjuk a sok fizetős verzió között az ingyenesen letölthető szoftver linkjét.

Ezek után már nincs is más dolgunk, csak kényelmesen hátradőlve gyönyörködni a legújabb produkciók látványvilágában. Jó vadászatot! **PCF**

→Klikkelj ide...
www.apple.com/trailers

Mire jó a netes rovat?

Időt takarít meg
Minden számban sok-sok remek weboldalt kutatunk fel számodra, így Neked erre már nem kell külön időt áldoznod.

Pénzt takarít meg
Megkeressük a legjobb ingyenes cuccokat és a legkedvezőbb online ajánlatokat.

Információt ad
Ki korán kel, aranyat lel. Az elsők között lehetsz, akik értesülnek egy-egy új honlap létezéséről.

Klikkelj ide
Ha a kék kört látod egy honlapon, akkor oda mindenképp érdemes ellátogatni. Ezt csak a legjobbak érdemlik ki.

Klikkelj ide!

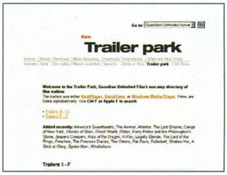
E díj
csak a legjobb oldalak érdeme.

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ

Kecvenceink!
Most már akár a tiéd is lehet.

CSÚNYA, DE MEGHATÓ

FILM Tartalmilag rendben, de a külső...



Ne riasszon meg minket a http://film.guardian.co.uk/features/trailerpark elképesztően csúnya ábrázata. A fiúk nem nagyon adnak a külcsínre, a tartalom viszont annál érdekesebb. Visszamenőleg is kereshetünk egy kimerítő trailer-adatbázisból, még azt is kiválaszthatjuk, hogy Real Player, QuckTime, esetleg Media Player formátumban szeretnénk lementeni a gépünkre. Az oldal elég gyors és könnyen áttekinthető, bár a ComingSoon nyomába sem érhet, de ha valaki szerelmes a filmelőzetesek látványos kavalkádjába, bizalommal fordulhat a Guardian oldalához, itt is megtalálhat mindent, amire egy vérbeli popcorn-szorongatónak szüksége lehet.

Külön öröm, hogy az oldal egyébként foglalkozik a TV műsorokkal és a jól bújtatott brit filmiparral is, így ezekre a vertikumokra kattintva számos érdekességgel találkozhatunk. A filmes adatbázis lenyűgöző, csak nem ártana már egy tökös webdizájner a csapatnak, mert így minden jóízlésű ember tovaszörföl a neten negyed óra elteltével. **PCF**

Klikkelj ide!

→Klikkelj ide...
http://film.guardian.co.uk/features/trailerpark



Rengeteg filmről tudhatunk meg érdekességeket, vagy tölthetünk le előzetest.

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Fahumor
www.zooass.com
A világökörség avatatlan gyűjtőhelye. Számtalan humoros kép, képernyővédő, levélpapír és elmebajos játék található ezen az oldalon, ahol többek közt megölhetjük Kennyt, rosszullétig etethetjük Celine Diont, RPG-vel irthatjuk ki a Télapót, vagy csak megpróbálhatjuk kirakni Marylin Manson bájos arcát. Remek szórakozás azoknak, akik szeretik a kissé beteges humort, és úgy általában nem tisztelnek semmit.



Béka a turmixgépben
www.gigglestick.com
Még annak idején a megboldogult Frankó oldalán töltögethettünk le interaktív baromságokat (mint a béka a turmixgépben, vagy a kutya a dzsip mögött), amelyek egy életre megváltoztatták a netes társadalom szellemi igényeit. A komplett sorozat, valamint még számos egyéb móka található a Gigglestick oldalán, amely minden hónapban egy új rajzfilmfigurával kedveskedik olvasóinak. Nekem személy szerint Clarence, a meleg kanári a kedvencem, de szinte biztos, hogy mindenki talál magának egy új barátot!



Ingyen szórakozás
www.freestuffcenter.com
Stephen King valószínűleg innen vette a Hasznos holmik – ötletet. Mert itt aztán minden egy helyen megtalálható, különösebb erőfeszítés, böngészés, keresgélés, és – ez talán a legfontosabb a felhasználók számára – fizetés nélkül. Képek, könyvek, poszterek, háttérképek, képernyővédők, szoftverek, kiegészítők, játékok (persze csak szigorúan freeware, vagy shareware) gigantikus kínálatából válogathat az odatévedt ember, csak legyen elég kapacitása hozzá, mert könnyen rá lehet szokni.

A HÓNAP OLDALA

STAR WARS MÁNIA

Ebben a hónapban velünk van az Erő.



Ha SW rajongó vagy, ez az oldal számodra maga a paradicsom.

A világszinten kasszasikernek számító Episode II szinte minden rekordot megdönt szépen, csendben a hetek során. Bár a film premierje már lefutott, a hisztéria nem múlik – a szó nemes értelmében. Két olyan weboldalt is találtam, amely a legkomolyabb elvakult fanatikusokat is kielégítheti. Elsősorban a www.starwars.com címet érdemes bepötyögnünk, ha a kultusszal akarunk ismerkedni. Ezen a hivatalos oldalon minden epizódról találhatunk számtalan információt, képet, leírást, cikket, bulvárhíreket, sőt, ha regisztráljuk magunkat, akkor az összes trailer, interjú, verkfilm és számos bónusz letölthető. Nem mondhatni, hogy Lucas álomvilága tökéletlen lenne, de számomra eufórikus élményt jelentett a www.swforever.hu oldal böngészése, amely teljes egészében magyar produkció. Naponta frissülő hírek, érdekességek, történeti visszatekintés és hihetetlen mennyiségű kép, poszter és háttérkép található ezen az egyébként is szépen felépített oldalon, ami igazi csemege a Star Wars rajongók számára. Tetszetős megoldás a külföldi lap és a saját ötletek ötvözete, az áttekinthető menürendszer, ami még manapság is ritkaság – pláne akkor, ha nem üzleti portálról, csupán tetszetős hobbiról, igazi filmszeretetről beszélünk (mert ugyebár Lucas esetében azért a pénz is bejátszik egy kicsit az Erő mellett). Ha az ember pedig a kapcsolódó PC játékok világára kíváncsi, úgy feltétlenül érdemes belenéznie a www.lucasarts.com kínálatába, ahol szinte az összes eddigi kapcsolódó játék hivatalos oldala megtekinthető, számos egyéb extrával megfejelve.
PCF

→Klikkelj ide...
www.starwars.com/
www.swforever.hu
www.lucasarts.com

A HÓNAP KIFEJEZÉSE BLOG

Vagyis web-log, manapság rendkívül divatos internetes napló, amelybe bárki beletekinthet, vagy akár hozzá is szólhat.

ARANYVÁROS

VÁSÁRLÁS Bemutatkozik a virtuális pénz.

Érdekes ötlettel gazdagodott az internet világa. Ha a www.goldencity.hu címre látogatunk, mi magunk is megismerkedhetünk a kapitalista újságolvasás rejtelmeivel.

A lényeg az, hogy egy átlagos hírportált úgy dobnak fel, hogy az olvasónak a szó legszorosabb értelmében megérje odaszörfözni. Ha regisztráljuk magunkat, mint látogató, akkor minden cikk olvasásáért, fórumozásért, vagy akár interaktív cikkírásért úgynevezett Goldeneket kapunk, melyeket a hirdetők és szponzorok kínálatából vásárolhatjuk le. Mindemellett az oldal politika, kultúra, tudomány és a felnőtt témák terén is igyekszik mutatós kínálatot biztosítani olvasóinak, de az igazi cél egy internetes pénznem bevezetése a virtuális piacon. Bár a produkció még gyermekcipőben jár, mindenképpen érdemes belekukkantani, hiszen mennyivel kellemesebb úgy újságot olvasni, vagy csevegni másokkal, hogy közben fizetnek érte, nem igaz?

Külön öröm, hogy fáradságos szörfözéssel összekuporgatott Goldenjeinket akár fél vagy egy éves PC-Format előfizetésre is beválthatjuk, tehát itt az ideje összekötni a kellemeset a hasznossal!
PCF

→Klikkelj ide...
www.goldencity.hu
www.goldmix.hu/



Hamarosan elfelejthetitek a papírpénzt.

CHEATULJUNK EL!

JÁTÉK Mielőtt végleg megkattansz, keress egy jópofa kódot, amellyel megnyílnak előtted a győzelem kapui.

Ha úgy is itt a nyár, akkor a PC-s játékok terén is komoly fellendülés várható. Hiszen ilyenkor van az embernek ideje arra, hogy lekuporodjon a monitor elé, és a tikkasztó melegben végigjátssza a Heroes 4, vagy a Might and Magic IX. küldetéseit. De bármit is választunk szabad óráinkban, könnyen megeshet, hogy hirtelen nem találunk kiutat az általánosan rosszindulatúnak minősíthető programozók és forgatókönyvírók csapdáiból.

Ilyenkor esedékes, hogy az ember valami kódot, csalást keres a neten, mielőtt végleg idegösszeomlást kapna, és hátralévő életében remegve bámulná a fehér falat, vagy szívószállal enné a spenótot. Kinek van erre szüksége, hiszen itt van nekünk a www.bestcheats.com, ahol minden platformra (tehát PC-s és konzolos játékok is itt vannak) odafigyeltek az alkotók, és ahol hetente frissül az ingyenes kódkínálat. Örök élet, fullos ammo, minden pálya – ha ilyesmire lenne szükségünk, bátran felkereshetjük az oldalt, de komolyabb kalandjátékokat nyüstölő arcok is keresgélhetnek teljes végigjátszások után egy kimerítő adatbázisból. Gyönyörűen felépített oldal, komoly szakmai múlttal és hozzáértéssel, hatalmas felhasználói táborral, akik rendszerint lelkesen frissítik az információkat az adott játékokkal kapcsolatban. A többi már csak rajtunk múlik! **PCF**



→Klikkelj ide...
www.bestcheats.com
www.cheatplanet.com

HÁROM ÚT A FILMEKHEZ

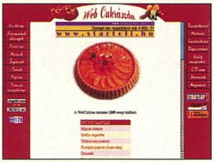
01 **Az IMDB oldalát már nemrégiben ajánlottuk, de nem mehetünk el egy ilyen lehetőség mellett szó nélkül. Mert ugyebár a csapat nem állt meg ott, hogy feltérképezte a nagyvilág mozis kínálatát (a kezdetektől napjainkig), még egy kis aloldalon trailereket is gyűjtöttek a nagyérdemű közönségnek. Az adatbázisban cím, rendező és évszám szerint is keresgélhetünk, én már találtam itt olyan előzetest, amit sehol máshol – tehát nem hiába nevezik az IMDB oldalát a legtökéletesebb filmes weboldalnak.**
http://us.imdb.com/Sections/Trailers/

02 **Leginkább a ComingSoon oldalához tudnám hasonlítani ezt a produkciót, bár kétségtelen, hogy korántsem olyan kiforrott és könnyen kezelhető oldal, mint a Nagy Testvér. Itt is megtalálható a trailer-világ színe-java, és köszönhetően a lelkes olvasótábor végtelen aktivitásának, az oldal elég gyakran frissül újabb és újabb gyöngyszemekkel (például a Powerpuff Girls egész estés rajzfilmjének bemutatóját én itt láttam először, csak sajnos azóta nem találom – a rendszeren még lenne mit javítani). Ha van elég türelmünk kijátszani a használhatatlan keresőt, akkor remekül szórakozhatunk.**
http://www.trailersworld.com/

03 **Végre egy hazai alkotás, ami a közös összefogás eredménye. Ez a vertikum két opciót is tökéletesen kielégít. Elsősorban (a címből ezt nem nehéz kiokoskodni) filmekhez találhatunk angol és magyar feliratokat (SUB formátumban), amelyeket tömörítve másodpercek alatt leszedhetünk. Az oldalon számos új trailer is található, amelyeket QuickTime segítségével tekinthetünk meg, s bár a Supergamez felirat-cserélgetős fóruma nem erre hivatott elsősorban, mégis mindig a legújabb filmek előzeteseit nézhetjük végig, ha éppen erre kapunk késztetést.**
http://felirat.sg.hu/



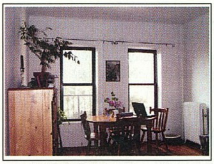
ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Konyhaművészet

www.webcuki.startolj.hu

A konyhaművészekre is igyekszünk gondolni, és ennél jobb ajánlattal elő sem lehetne jönni. Ízig-vérig hazai termék, rengeteg süti, torta, fagyi és egyéb édesség részletes receptje olvasható az oldalon, amelyek nem annyira nehezek, hogy szakdiploma kell elkészítésükhöz, mégis különlegesek, nem a minden sarkon megtalálható kínálatot mutatják be látogatóiknak. Csillagos ötös!



Kakukktojás

www.dtig.de/whatswrong/

A feladat a következő. Adott egy kép. Van rajta valami, ami valamiért nem passzol oda. Még senki sem tudta megfejteni a nagy titkot, ezért most rajtad a sor! Csak nézd figyelmesen a szobát ábrázoló képet, keresd a bajt! Közben kapcsolj be valami kellemes zenét, hogy ellazulva tudj koncentrálni a feladatra! Csak keress... aztán ha megvan a megoldás, nálunk lehet anyázni.



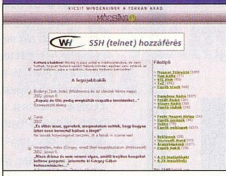
Autós világ

www.autosport.hu

Először ez az oldal a Forma-1 láz miatt került be kínálatunkba, de böngészés közben ébredtünk rá, hogy sokkal több ennél. Valamennyi autó és motorsport részletes hiranyaga megtalálható itt, tehát a Rally szerelmesei sem maradnak tájékoztatás nélkül. Egy szép és egyszerű produkció, rengeteg háttéranyaggal – csak sajnos lassú, de talán megéri várni egy kicsit, nem igaz?

OLVASÓI AJÁNLAT

KÜLDD EL A KEDVENCED



http://mocsing.hu

Mócsing

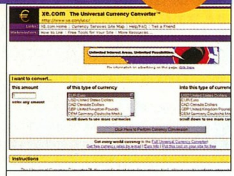
Ha valaki szerette Peterdi Pál fergeteges sajtóbaki műsorát a régi Szeszélyes Évszakokban, biztos imádni fogja a Mócsing oldalát. Ennek a lapnak értelmét a hazai sajtó- és szórakoztatóvilág hülyeségei adják, és az alkotók kegyetlenül sújtanak le arra, aki hibázik a munkájában.



www.asport.hu

(S)portál

A foci vb és más sportok kedvelői is egy újabb igényes szaklappal gazdagodtak. Számtalan cikk, érdekesség, színes hír és közvetítés segít azoknak, akik esetleg nem tudnak az adott időben a televízió képernyője elé kuporodni. Gyakori frissítéssel.



www.xe.com/ucc

Árfolyam

Jobb, ha nem az utcán nézünk utána az aktuális valuta-árfolyamoknak. Ez az oldal arra hivatott, hogy gyorsan és egyszerűen, számológép pötyögtetése nélkül tudjunk számolni, mielőtt külföldi valutát váltanánk ki vagy be.

ZENÉBEN NEM LEHET HIÁNY!

ZENE A zenei világ IMDB-je.



Így néz ki a XXI. század mindent átfogó zenei lexikonja.

→Klikkelj ide...
www.allmusic.com

Ha valaha is azt mondtam (márpedig mondtam ilyesmit!), hogy az IMDB a mozirajongók paradicsoma, akkor ugyanezt a jelzőt bátran használhatnám a www.allmusic.com oldalra is. Elképesztő mennyiségű információ, szinte minden zenei stílust érintve – és itt végre tényleg nem csak a tinisztárok szexuális életéről olvashatunk, hanem a zene, mint művészet (mert hogy eredetileg művészet volt, csak később lett lélektelen üzleti iparág) kerül előtérbe. A tíz éves múltra visszatekintő produkció még a legelborultabb underground stílusok kedvelőinek is szívderítő meglepetéseket tartogat, s mivel elég intelligens keresőmotor fut rajta, nem lesz nehéz dolgunk kedvenceink felkutatásával. Ha valaki pedig csak céltalanul szeretne lézengeni az oldalon, biztos nem fog unatkozni, hiszen az alkotók stílus szerint is leválogatták a kínálatot, én tíz perc alatt közel harminc olyan előadót és zenekart találtam, akikről soha az életben nem hallottam még, s akadt köztük olyan, aki ezentúl szerves része lesz a Winamp listámnak. Ne hagyd ki ezt az oldalt, verhetetlen alkotás! **PCF**

MOBILOSOK VILÁGA

MOBIL Tartalom ötös, külalak egyes.

A http://mobil.hix.com/ oldal kétségtelenül nem a webes történelem legszebb alkotása, tartalma viszont annál izgalmasabb. Az oldal célja, hogy segítse a magunkfajta hétköznapi fogyasztót és felhasználót a mobilszolgáltatók és telefongyártók világában eligazodni.

Cikkek, tesztek, hírek, bemutatók, hirdetések, fórumok – minden, ami a témával kapcsolatos. A rusnya dizájn először ugyan zavaró, de a könnyű kezelhetőség és a bőséges tartalom hamar feledteti velünk az esztétikai szépélményért felelős hormonjaink felháborodott üvöltözését. Szerencsére az oldal független, ezért minden aktív és leendő előfizető objektív információkat kaphat a távközlés világából – ezt még szerencsére ingyen. **PCF**

Mikor kerül a boltokba? Megtudhatod a weboldalon.



→Klikkelj ide...
http://mobil.hix.com/

fix.tv

fix.tv interaktív

Tudoda fix... aza csatorna, amelyik Neked szól... mert... fiatalos, mint bébipempörsz... pörög, mint lemezjátszón a bakelit... bevállalós, mint brúsz vilisz... laza, minta rigalánc... mókás, mint egy mosóporreklám... nem bírod kikapcsolni, minta padlásról lehozott Szokolrádiót... és akár egy konyhai villával is befoghatod. Ha pesti vagy, tutira láthatsz*, de ha Matáv kábeled van, még mucsaröcsögén is bámbulhatsz a képernyő előtt. Sőt! Neten Kuala Lumpur-ból vagy Addis Ababa-ból is simán nézhetsz.**

* a zuháef 26-on
** a www.fix.tv weboldal live linkjén keresztül
(ezt a csillagos rendszert a mobilreklámokból csórtuk)

Namá' csak egy ütős szlogen kell... mongyuk... FIX, MINTA MUNKANÉLKÜLI SEGÉLYEM

fix.tv - interaktív interneten is fogható televízió

Reklám értékesítés: Bicskei Gábor - marketing menedzser bicska@fix.tv Telefon/Fax: 438-53-76
Tv stúdió: 1024 Budapest, Ady Endre u. 19. Telefon: 438-538-0



Kérdezd a mestert...

PC-felvilágosítás



Gerhák Zsolt

Elsősegély

Zsolti könnyedén átvágja magát a technikai problémák dzsungelén, hogy aztán egy liánon elegánsan hazalendüljön.

Gyors kvízjáték

Tudsz annyit, mint Zsolti?

Miért tűzöl ki magad elé lehetetlen célokat?

1 Hány elsődleges partíció lehet egy fizikai meghajtón?
a) 1
b) 2
c) 4

2 A virtuális eszközmeghajtók lehetnek...
a) 16 bitesek
b) 32 bitesek
c) mindkettő

3 Hogyan fejleszted a géped, ha a merevlemez állandóan teker?
a) több RAM
b) nagyobb merevlemez
c) gyorsabb merevlemez

4 Hány megszakítás van egy Pentium III-s PC-n?
a) 7
b) 15
c) 16

5 A következő protokollok melyik routolható?
a) NetBIOS
b) NetBEUI
c) TCP/IP

Válaszok a 125. oldalon

CD-ROM

A meghajtó nem ír

K **Nemrég vettem egy új 1.5 GHz-es PC-t Home verziójú XP-vel. Azért vásároltam ezt a konfigurációt, hogy kihasználhassam az XP beépített CD írási tulajdonságait, de ezidáig nem sikerült elérnem ezt a funkciót. A CD újraíró Tulajdonságok ablaka nem tartalmaz Recording oldalt, amit viszont látni a magazinok képernyőfotóin. Lehet, hogy ez a gond?**

V Ez csupán tünet. Szerintem a Windows tévesen hagyományos CD-ROM-ként ismerte föl a meghajtót. Ennek több oka lehet. Először is, hogy valóban csupán egy CD-ROM-od van, tehát átvertek. Vagy olyan drivert használ, amely nem szerepel a Windows XP Hardverkompatibilitási listájában (ebben az esetben szintén átvertek). Minden jogod megvan rá, hogy elvárd a vásárolt PC helyes működését, és azt, hogy az összes komponense együttműködjön a hozzá adott operációs rendszerrel. Persze az is előfordulhat, hogy a meghajtó ugyan működik XP alatt, de a rendszer tévesen ismeri fel. Ez esetnem a regedit használatával módosíthatod a regisztrációs adatbázist a következőképpen: a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\CurrentVersion\Explorer\CD Burning\Drives\Volume{a megfelelő meghajtószám hexában}kulcs DriveType-ját javítsd 1-re CD írók, 2-re CD-újraírók esetében. Újraindítás után a Record fül azonnal kiválaszthatóvá válik. Ha mégsem, kérd vissza a pénzed.

Olvasói tipp

Küldte: Oszkár

Az XP-2K partíciókon letilthatod a 8.3-as fájlneveket, hogy növeld a teljesítményt az NTFS partíciókon. **A HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem kulcs Ntfs Disable8dot3 Name** értéket 1-re.

>>Egy nem látható Tálca képernyőfotója körülbelül annyit ér, mint kirakni egy üres heverő képét az utcára azzal, hogy eltűnt macskádat keresed.



Az újraíród olvasónak álcázza magát? Kényszerítsd az XP-t, hogy leplezze le csalását.

Op.rendszer frissítés

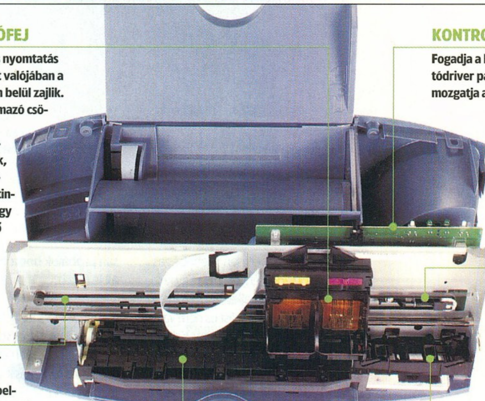
Hibás XP

K **Próbálkozom az XP telepítésével, de valahogy nem megy simán a dolog. A jelenlegi rendszeremben egy 6 Gb-os merevlemez van, Win98-al. Szeretnék kettős indítást elérni (legalábbis amíg meg nem bizonyosodok róla, hogy minden szoftverem működik XP alatt), így vettem egy 40 Gb-os winchestert és felraktam rá az XP Professional teljes verzióját. Az újraindítást követően a gép felkínálta az XP-s és 98-as bootolási lehetőséget is; én az XP-t választottam és minden szépen le is futott. Ezután leállítottam a gépet, a BIOS-ban visszaállítottam a 6 Gb-os winchestert indítólemezre, azonban ezután a gép leállt azzal a hibaüzenettel, hogy nincs operációs rendszer. A Win98-as floppyról hibátlanul tudtam indítani, ezért rámásoltam az itteni rendszerfájlokat a 6 Gb-os meghajtóra (a SYS paranccsal), így a Win98 újra feléledt. Sajnos most a Windows XP nem indul, és 98 alatt a 40 Gb-os vinyó ott sincs a sajátgép alatt. Mi folyik itt?**

V Gordiuszi csomó kibogozására kérsz, de azért belevágok. Mielőtt telepítetted volna az XP-t, volt egy 6 Gb-os C és egy 40 Gb-os D meghajtód. BIOS-ból beállítottad, hogy a 40 Gb-os lemezről induljon a PC, majd újra-

>>TINTASUGARAS NYOMTATÓ

Nem tinta hanem festék, nem sugár hanem pötty, de azért nyomtatónak nyomtató.



NYOMTATÓFEJ

A tintasugaras nyomtatás nevű varázslat valójában a nyomtatófejen belül zajlik. A tintát tartalmazó csöveket apró elektromos alkatrészek fűtik, így a cső közepén található tinta felforr, és egy tintasugarat lő a papírra a cső végén található apró lyukból.

KONTROLLER

Fogadja a PC-re telepített nyomtatódriver parancsait és ezek alapján mozgatja a nyomtatófejet.

FESZÍTŐRUGÓ

A meghajtószíjnak kifeszítve kell maradnia, különben a nyomtatófej mozgása nem egyenetlen lesz.

HAJTÓSZÍJ

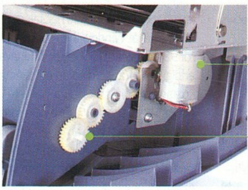
A nyomtatófejet mozgatja oda-vissza. A belső részén található fogak miatt nem csúszik el még akkor sem, ha a papírról rárakódik a por.

PARKOLÓTERÜLET

Kis gumisapkák zárják le a nyomtatófejeket, hogy ne száradjanak be a nyomtató nyugalmi állapotában.

PAPÍRTOVÁBBÍTÓ GÖRGŐK

Ez a legkevésbé izgalmas rész, és a legkönnyebben hibásodik meg, akad el.



MOTOR

Ez mozgatja a nyomtatófejet a papír mentén, tehát nagyon pontosnak kell lennie.

FOGASKEREKEK

Ezek irányítják a papír mozgását a nyomtatón keresztül. A papír a kerekekhez képest nagyon lassan mozog, ezért az átviteli erő hatalmas – ha túl gyorsan húzod a papírt, a fogak letörnek róla.

indítottad a gépet az XP CD-vel a CD meghajtóban. Mivel a D meghajtó üres, a BIOS nem talál indítófájlt, és azt hiszi, CD-ről akarsz indítani. Az XP telepítő ennek köszönhetően úgy véli, üres rendszerre installálod, és felülírja a Win98-as boot fájlokat. A telepítés normálisan folytatódik, és kiválasztod a D meghajtót az XP többi részének tárolására. Minden bizonnyal itt NTFS fájlrendszert választottál.

Az installáció befejeztével a géped újraindul, ismét CD-ről tölt, amely látva, hogy már két telepített operációs rendszered is van, felkínálja közöttük a választási lehetőséget. Most visszakapcsolod a BIOS-ban C-re az indítólemezt és újra próbálkozol. Ez alkalommal az XP a C-ről próbál elindulni, de nem találja a rendszerfájlokat. Ezután a 98-as rendszerfájlok floppyról C-re történő másolása megjavítja a 98-as telepítést, de az XP egy nem indítható meghajtóra szorul ki. És mivel a 98 nem képes az NTFS partíciók olvasására, a 40 Gb-os winchester nem látható a Windowsból sem.

Ennek kijavításához indítsd a Win98-at és futtasd onnan az XP telepítőjét. Ez ugyan feltételezi, hogy a 98-t szeretnéd XP-re frissíteni, de lehetőséged van külön telepítésre is. Ehhez telepítéskor a Speciális gombra kell kattintanod, itt kiválaszthatsz egy másik meghajtót. Elképzelhető, hogy emellett újra is kell formáznod a D meghajtót, hogy a telepítő lássa.

Bár egyszerűbbnek tűnhet a D meghajtó átjumperelése, hogy C-nek lássa a gép, nem ajánlom ezt a megoldást. Így ugyan rendesen telepíthetnéd az XP-t, de két operációs rendszered lenne, melyek mindketten azt hinnék, a C meghajtón vannak, és cserélgetned kéned a jumpereket az egyes rendszerek indításakor. A BIOS indítólemez beállítása sem segít, hiszen ez nem változtatja meg a meghajtók betűjeleit és az XP sem ajánl föl ilyenkor kettős indítási menüt, hiszen telepítéskor nem látta a másik operációs rendszert.

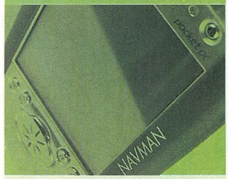
Windows trükkök

Start gomb nélkül

K **A Start gomb és a Tálca eltűnt az Asztalról (lásd a mellékelt képernyőfotót). Windows98-om van.**

V Az, hogy elküldted nekem a nem látható Tálca képernyőfotóját, körülbelül annyit ér, mintha kiraknád egy üres heverő képét az utcára azzal, hogy eltűnt macskádat keresed. Tökéletesen el tudom képzelni, milyen a Tálca nélküli Windows asztal anélkül is, hogy le kéne töltenem egy három megás képet hozzá. Az ilyen szintű problémákhoz pedig egyébként sem kellenek vizuális tippek, hiszen csupán egy regisrtyhibáról van szó. A regeditben töröld le a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\StuckRects kulcsot és indítsd újra a gépedet. Ettől a kulcs újra létrejön alapértékekkel, és a Tálca megint láthatóvá

GYAKORI KÉRDÉS...



Geo-Codex

Szabad a gazda. Mi ez?
A Geo-Codex egy kódolási rendszer, amely a címzett GPS (helymeghatározó rendszer) koordinátáit használja az üzenet kulcsaként, így az adatokat csak egy adott helyen lehet kikódolni.

Ennek mi értelme van?
Az elmélet lényege az üzenet elfogásának lehetetlenné tétele. Hacsak nem ugyanazon a helyen állsz mint a címzett, a Geo-Codex egység már koordinátahalmazt kap, és a dekódolt üzenet értelmetlen lesz.

Kinek van rá szüksége?
Mozik használhatnák, hogy neten vagy hullámsávon keresztül kapják az adást a hackerek közbeavatkozásának veszélye nélkül. Az otthoni szórakoztatást és az előfizetéses rendszereket is forradalmasíthatná. A katonai alkalmazása nyilvánvaló: kódolt üzenetek továbbítása helyőrségeknek vagy csapatoknak előre meghatározott koordinátákra.

Nem lehet feltörni a lejátszókat, mint a DVD területeknél?
Ez a Geo-Codex kritikusainak fő ellenérve. A hagyományos kódolástól csak annyi az eltérés, hogy a GPS rendszer szolgáltatja a kódokat. Ha leblokkolod a külső GPS jeleket, hamis jeleket generálhatsz, így bármely helyet lehetséges „hamisítani".

Meg lehet ezt kerülni?
Ehhez digitális aláírást kéne csatolnod a GPS jelhez, amely igazolja hitelességét, a rendszer viszont még így is sérülékeny a nyers erő elvén működő támadásokkal szemben. Bár a világ nagy, az emberek eloszlása egyenetlen, a használható területek száma körülbelül 40-bites kulcsot eredményez, amelyet a mai szoftverekkel nem olyan nehéz föltörni.

Akkor halott dolog az egész?
Nem. Az akadályok ellenére a Fehér Házat nagyon érdeklik a Geo-Codex nyújtotta lehetőségek, és a licenctulajdonos cégbe komoly befektetéseket eszközölnek.

↘



Ha a laptopod elalszik munka közben, semmit sem tehetsz.

válik. Ja, de küldj képernyőfotót, hogy valóban működött...

Op. rendszer trükkök

Hibernáció

K **A laptopon pár perc után mindig hibernációs módba kapcsol. Megpróbáltam az energiagazdálkodás menüpontjában nagyobbra állítani az időhatárt, de semmi hatása. A gépem egy 850 MHz-es Viglen PIII, XP-vel.**

V A kikapcsolás és hibernáció között komoly különbség van. Mikor a laptop bármelyik után elindul, a teljes BIOS POST-ot lefuttatja, mivel a perifériák leálltak és újra kell őket inicializálni. Ennek hatása képpen az ébresztőjelek is kitörlődnek, és így, a készenléti állapotból indítástól eltérően az XP nem képes megmondani, mi kezdeményezte az ébresztést. Legtöbb esetben ez a felhasználó, aki a melegindítás gombját használta, de szoftveresen is lehetséges újraindítást kezdeményezni. Ha egy különösen rosszul megírt alkalmazás minden órában indít egy ébresztést és nem vagy a laptopod mellett, gyorsan lemerülhetnek a telepek.

Nem, nekem sem hangzik túl valószínűnek, de ez elleni védelemként az XP-t úgy tervezték, hogy ha az indítást követő ötödik percig nincs aktivitás, visszalépjen hibernációs módba. Nekem annyit mondtak: „Erre nincs javítás, hiszen ez nem probléma". Tehát bármilyen ebből adódó kényelmetlenség kizárólag pszichoszomatikus eredetű lehet...

Olvasói tipp

Küldte: Havel Péter

Ha az XP kettős rendszerindítás-menüjét használod, a boot.ini-ben átírhatod a választásra hagyott időt.

>>A legtöbb CD-ROM csak válaszol a Windowsnak és tovább pasziánszozik (vagy amit CD-ROM-ok csinálnak szabadidejükben).

Erőforrás-ütközések

CONFIGMG hiba

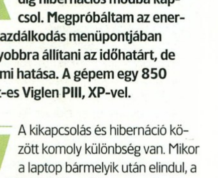
K **A gépem egyszer csak a „Windows Védelmi hiba a CONFIGM inicializálása közben. Újra kell indítania a számítógépet" üzenettel kezdett elindulni. Csökkentett módban minden rendben, de ha normálisan próbálok bootolni, ezzel a hibával áll le a gép.**

V A PC-s tanácsadásban nem létezik „egyszer csak". Azért történik valami, mert egy másik valami okozta, és ez a másik valami általában a te műved. A Microsoft csupán két magyarázattal tudott szolgálni erre a jelenségre. Az egyik az alaplap chipset-problémája, a másik a BIOS energiaellátás-beállításoké. Mivel ezek a kezdetektől észlelhetők, hacsak nem most álltál át WindowsME-ről vagy Linuxról 98-ra, ezeket kilőhetjük. A hibával eddigi pályafutásom során egyszer találkoztam egy olyan gépen, amelyikre USB hubot telepítettem. Végül a hiba forrása két olyan eszköz volt, amelyek azonos erőforrásokat próbáltak elérni. A hub telepítése előtt a két eszköz sosem volt egyszerre a gépre kötve, de a hub lehetővé tette ezt.

Azt, hogy neked van-e USB hubod vagy nincs, nem tudhatom, de nem is számít. Valami megváltozott a rendsze-

>>HANGHULLÁMOK A SPEAKERBŐL

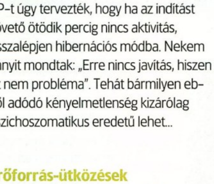
A laptopomban nincs hangkártya. Használhatom a speakert wav fájlok lejátszására?



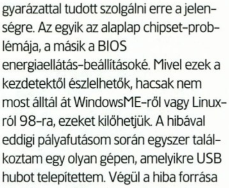
01 Létezik egy Win 9x-es driver, amely képes wav fájlok visszajátszására, szoftveres codec-ekkel. Letöltheted a http://download.microsoft.com/download/win98/Utility/1/W9X/EN-US/SPEAK.EXE címről egy üres mappába. Itt a Speak.exe-re duplán kattintva kitömörítheted.



02 A Vezérlőpult Új hardver hozzáadása menüpontját használva telepítheted a drivert. Válaszd a listából kiválasztás opciót, majd kattints a Hang, Video és Játék kontrollerekre. Itt nyomd meg a Saját lemez gombot és keresd meg a kitömörített fájlokat tartalmazó mappát. Kattints az OK-ra és a listában megjelenik a PC Speaker drivere.



03 A Windows újraindítása után nyisd meg a Vezérlőpult Multimédia ikonját. Kattints az Eszközök oldalra, nyisd ki a Hangvezérlők ágat és válaszd ki a PC Speakeres menüpontot. Kattints a Tulajdonságok➠Beállításokra, és járj el a speaker.txt-ben olvasható instrukciók szerint.



04 Csodákat ne várj. A driver nem játszik le .MID, .RMI vagy .AVI fájlokat és a Windows Media Player sem támogatja. A hagyományos WAV fájlokat viszont lejátssza a Sound Recorder appleten keresztül; sajnos a Windows hangerőszabályzóját sem használhatod a beállításához.

redben, ez indította el a problémákat. Ne intézd el annyival, hogy egy adott változtatásnak nem lehet máshoz köze. Egyszer eltűnt a telefonos hálózatok ikonom, mikor telepítettem egy videószerkesztő alkalmazást. Hosszú időt töltöttem más megoldások keresésével, mivel nem akartam kínlódni az eltávolítással és újratelepítéssel, végül azonban kénytelen voltam ezzel beérni – rögtön meg is szűnt a gond (hogy miért, azt még tovább tartott kitalálni).

Fordított sorrendben csináld vissza az utolsó hibátlan töltés óta végrehajtott hardver- és szoftverváltoztatásokat, és megtalálod a hibát.

CD-ROM

Pislogó drive-ok

K **Valahányszor csak dolgozok a PC-ment, a CD-ROM meghajtó lámpája néhány másodpercenként villan egyet, még ha nincs is CD a meghajtóban. Mikor Hidden and Dangeroust játszom lekapcsolt lámpákkal, ez elég idegesítő. Fura módon a Wing Commander: Privateer futtatásakor nincs ilyen gond. Van valami módja a HnD-ben történő kikapcsolásának?**

V Ha be van kapcsolva a CD-k behelyezéskori ellenőrzése, a Windows időközönként lekérdezi a meghajtókat, van-e bennük lemez. A legtöbb CD-ROM ilyenkor csupán válaszol és visszatér a pasziánszhoz (vagy amit a CD-ROM-ok csinálnak, mikor semmi dolguk). Néhány még megvillantja a meghajtó-ledet, csak hogy tudd, zavarod őket; a te készüléked ebből a fajtából való. A Privateerben azért nincs ilyen, mivel DOS-os játék.

Ha SCSI merevlemezed van, a helyzet még ennél is rosszabb, mivel a Windows időnként lekérdezi a SCSI buszt, és néhány drive akkor is pislog, ha nem őket, csupán a SCSI buszt keresi a rendszer. Ha SCSI CD-ROM meghajtód van, jobb, ha befektetsz egy igényesebb napszemüvegbe, mivel a Windows minden egyes SCSI állapotjelentéskor megvillantja a CD-ROM ledjét, ezek után pedig maga a meghajtó is, mikor ellenőrzi, van-e benne CD.

A SCSI ellenőrzést nem tilthatod le (bár kézzel lekötheted a merevlemez ledet a villogás csökkentésének érdekében), de a behelyezési ellenőrzéstől megszabadulhatsz, ha a Start-Beállítások-Vezérlőpult-Rendszer-Eszközkezelő-CD ROM-Beállítások ablakában letiltod.

Op.rendszer frissítés

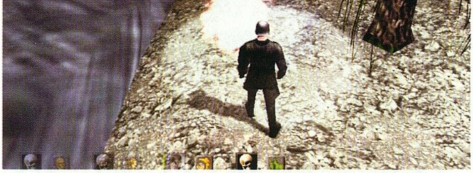
Telpítés

K **Megpróbáltam frissíteni NT4 (Workstation)-ről XP-re. Ha elindítom a telepítőt, kiírja, hogy 5-ös szervizcsomag kell az installáláshoz, és leáll. Ezzel nem is lenne gondom, de már felraktam az ötös szervizcsomagot!**

V Ezt te tudod. Én is tudom. Sőt, még a Windows is tudja. Ezek a vidám kis üzenetek, amelyek az érzékelt valóságnak gyökeresen ellentmondanak, csupán azért vannak, hogy megkérdőjelezzük saját világunkba, életünkbe, sőt, józanságunkba vetett hitünket. Ebben az esetben a Windows csupán azt próbálja közölni veled, hogy valóban van SP5-öd, viszont a hotfix RC1.1 felülírta az ntoskrnl.exe-t és/vagy az ntkrnlmp.exe-t.

Ha ezt ilyen világosan elmondja neked a Windows, minden egyszerűbb. Csupán annyi történt volna, hogy felteszed a kérdést: hogy javíthatnám ki? Ekkor a Windows türelmesen elmagyarázná, hogy a Vezérlőpult Programok

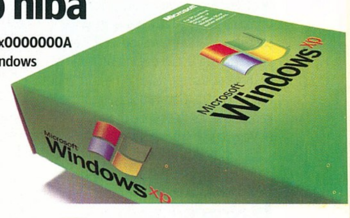
↘



Mikor a CD meghajtó LED-je villog, biztosan a Hidden and Dangerous-szel játszol...

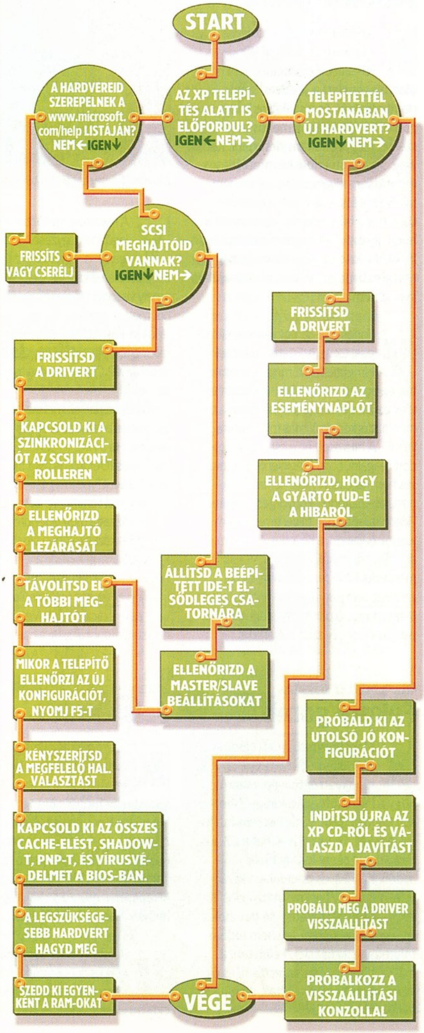
WINDOWS XP HALÁL

XP Stop hiba



K **A PC-m Stop: 0x0000000A hibával áll le Windows XP alatt.**

Sanyi
Eger



eltávolítása parancsával el kell távolítanod a hotfixet, és akkor kíváncsi lennél, hogy a Windows XP telepítője ezt miért nem teszi meg helyetted. Végezetül ugyan telepítheted az XP-t, ám spirituálisabban sokkal szegényebbé válsz. Gates guru számára az élet egy utazás. Azt kérdi: „hova akarsz ma menni?" nem azt „hol akarsz lenni?". A lábunkat folyamatosan gáncsoló kövek nélkül az út nem is létezni. Vagy legalábbis csupa sár lenne...



Könnyebb újrarendezni a lakásodat, mint kicserélni a Windows XP hátteret.

Windows trükkök

Makacs tapéta

K Problémám van a háttérkép megváltoztatásával Windows XP alatt. Körülbelül két perc alatt elegem lett a „kedves" zöld domboldalból, és a szokásos jobb gomb, Tulajdonságok menüs módszerrel megpróbáltam kicserélni. Kedvenc söralátéteimből készített ízléses montázsom kiválasztása sajnos semmiféle hatással nem volt a háttérre. Ugyanaz a hülye domb, ugyanazzal a hülye gyeppel. Mostanára már azt is kikísérleteztem, hogy bármely alap hátteret be leget állítani, csak a sajátjaimat nem.

V Ennek oka az, hogy szkennelt képek, tehát JPEG-ben kerülnek elmentésre. Ez még nem lenne baj, de egy aprócska hibának köszönhetően az XP néhány gépen képtelen a bitmap háttérképekről más formátumra váltani. A Microsoft erre csak annyit tudott reagálni, hogy megjelentette szokásos nem-egészen-hibamentes-csak-hosszas-telefonos-könyörgés-ellenében-kiadható-patchét. Mivel erre én nem vagyok hajlandó, a következőt tudom ajánlani: konvertáld át söralátét-gyűjteményedet BMP formátumba, és bár vesztesz vele pár megát a winchesteren, megspórolsz jó pár órányi idegeskedést, valamint lesz egy szép hátttered is.

Op.rendszer frissítés

Fekete gomb

K Most frissítettem XP Home-ra (Windows 95-ről) és jó katona módjára rögtön aktiváltam is, hogy a Microsoft adatokat gyűjthessen hobbijaimról, vásárlási szokásaimról, amiket rögtön el is adhat a sok kereskedelmi cégnek. Úgy tűnik azonban, a 22-es csapdájába kerültem, hiszen a Windows Aktivációs ablak tökéletesen fekete – se gombok, se szöveg, se semmi, így nem tudom folytatni az aktivációt. Felhívtam a boltot, ahol a gépemet vettem, és ők az újratelepítést javasolták, de hát mindig ezt mondják.

V A rovatban mellőzzük az ilyen jellegű megjegyzéseket, bármilyen igazak is legyenek. Az újratelepítés a probléma csupán egyik megoldása, amely viszont különböző okokból jelenhet meg. A telepítés közben megsérült fájlok javítására tökéletes módszer az újratelepítés, bár sokkal egyszerűbb újraindítani az XP CD-vel és kiválasztani a Javítás opciót.

A fájlsérülések mellett a hibás regisztrációs adatbázis is eredményezhet ilyesmit. Ha a HKEY_CLASSES_ROOT\.htm kulcs (Default) értéke MozillaHTML és a ContentType image/x-xbitmap, változtasd őket htmlfile-ra és text/html-re.

Okozhatja még videóprobléma. Ekkor az Eszközkezelőben tiltsd le a videókártyát. Ez rákényszeríti a Windowst, hogy az alapértelmezett VGA driverrel induljon el, ezután valószínűleg láthatóvá válik az aktivációs ablak. Végül a Windowst telefonon is aktiválhatod.

Olvasói tipp

Küldte: Tamás

Építsd újra a regisztrációs adatbázist. Exportáld a **C:\Windows\NewReg.reg** fájlba a regedittel. Indítsd újra a gépet, és közben nyomd le az [F8]-t, válaszd a csak parancssor opciót. Válts a **c:\Windows** mappára és írd be: `regedit/C NewReg.reg`

>>A Microsoft megjelentette szokásos nem-egészen-hibamentes-csak-hosszas-telefonos-könyörgés-ellenében-kiadható-patchét.

Billentyűzet-beállítások

Jelszavak

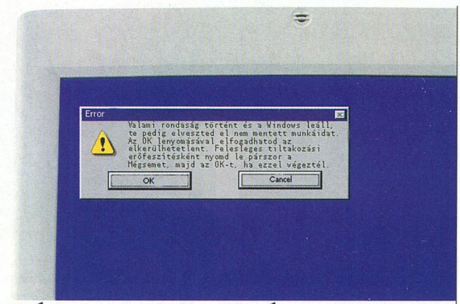
K Szeretek számjelszavakat használni, mert nehezebb őket feltörni, de szeretném, ha gyorsan be tudnám őket írni, ha esetleg néznek gépelés közben. Ehhez a numerikus billentyűzetet kéne használnom, de hiába aktiválom a NumLock-ot a BIOS beállításokban, kikapcsolva marad az XP login képernyőjén. Van valami ötleted?

V Persze: nyisd meg a Paranoia Iskoláját, és döbbentsd rá az embereket, milyen veszélyek fenyegetik őket mindennapi életük során. A nyereségből kifejleszthetnél egy DNS-vizsgálógépet, amely kiszűrné az iskolába beszivárogni szándékozó, önmagukat diáknak álcázó CIA-ügynököket. Az XP egyébként felhasználónként tárolja a NumLock állapotát és felülírja a BIOS beállítást; az alapértelmezett érték a kikapcsolt állapot. Mivel a bejelentkezési képernyő még a felhasználói profil feldolgozása előtt jelenik meg, az alapértelmezett állapot lesz aktív. Ezt azonban megváltoztathatod, ha a regedt32.exe segítségével átírod a HKEY_USERS\.Default\Control Panel\Keyboard\Initial KeyboardIndicators-t 0-ról 2-re.

Élve vagy holtan

Csendes táp

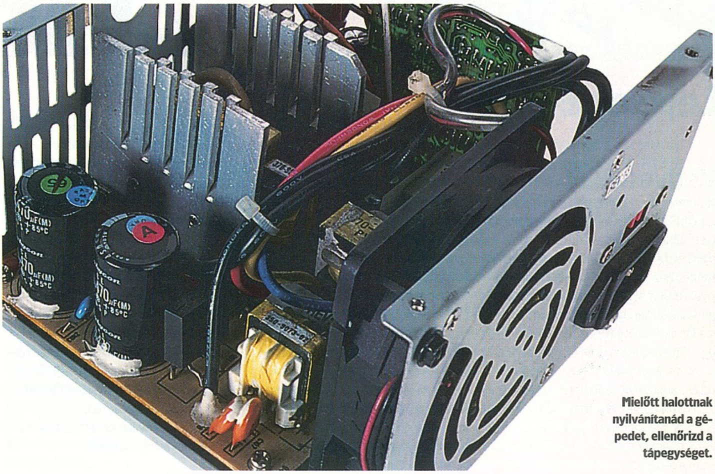
K A barátom PC-je halott. Mikor bekapcsolod, a táp ledje egyet villan, de nincs ventilátorhang. Pedig a táp rendben van.



VÉGZETES KIVÉTEL HIBA

V Honnan tudod, hogy a tápegység rendben van? Ha egyik ventilátor sem működik, ideértve a tápegység hűtőjét is, a táp leghatározottabban nincs rendben. Még ha a hűtőventilátora működik is, a alaplap áramellátásában lehet hiba. Gyakorlatilag amíg ki nem próbáltad egy másik gépen, hogy hibátlan-e a tápegység, vagy nem tettél másik tápot a barátod gépébe, ezt nem tudhatod.

Ilyen hiba esetén érdemes az ár növekvő sorrendjében kicserélgetni a komponenseket. Mivel itt vagy az alaplap, vagy a táp a hibás, én az előbbivel kezdeném.



Mielőtt halottnak nyilvánítanád a gépedet, ellenőrizd a tápegységet.

Fájlrendszerek

Lassú ME

K Miért olyan lassú az ME? A régi gépem csak egy PII-300-as volt, de tökéletesen futott Win98SE-vel. Tavaly vettem egy új rendszert, amelyhez az ME-t adták, és minden csak egyre lassabb és lassabb lett. Csupán egy mappa kinyitása az Intézőben több, mint egy perc! A Windows XP kijavítja ezt a problémát? Ha nem, hol kaphatok még Windows 98-t?

V A Windows ME nem különösebben gyors operációs rendszer, és én nem is rajongok érte különösebben, de nem hinném hogy az okozza a mappák lassúságát. Illetve mondhatnám azt is, hogy a Windows 98 sem gyorsítja meg a mappák kiíratását. A Windows minden megjelenített mappa összes mappabejegyzését végignézi, és ha ez a táblázat nagyobb 32 K-nál, a tárolására használt változók túlfolynak, és ez, hm, érdekes dolgokat eredményez.

Ha nagyon hosszú fájlneveket használsz, a 32 K-s határ alá kerülhetsz, ha lerövidíted őket (bár 8.3 alá felesleges menni). A legegyszerűbb, ha almappákat hozol létre, és bemásolod ide a fájlok egy részét. Minden mappa saját táblázatot kap, a probléma pedig villámgyorsan megoldódik.

Olvasói tipp
Küldte: Márton Robi
Kattints jobbal a Saját gépre. Kattints a **Tulajdonságok ➡ Teljesítmény ➡ Fájlrendszer** menüpontra, majd tiltsd le a Windows indításkori lemezkeresést – a géped gyorsabban indul majd.

>>Nyisd meg a Paranoia Iskoláját, és döbbentsd rá az embereket, milyen veszélyek fenyegetik őket mindennapi életük során.



Szöveg: Luis Villazon Rajz:

A kvíz válaszai: 1. c, 2. b, 3. a, 4. b, 5. c

>>Visszhang

Levelek/E-mailek Ez itt a kérdések helye

Kedves PCF!

Kellemes meglepetésben volt részem, amikor előző hónap elején odaléptem az újságárushoz és az aktuális szám iránt érdeklődtem. A kiváló sajtóipari menedzser (lásd: újságárus) pedig benyúlt a pult alá és előhalászta a PCF júniusi számát. Igen ám, de nem a szokásos látvány fogadott, hanem egy hatalmas-színes borítólap, benne az elmaradhatatlan DVD, na meg az újság, amelynek címlapjáról egy csini kis barna nézett ki a fólián túli világba. Egy szó mint száz, jó lett az új dizájn, csak így tovább. Ennyi tömjén után azért kérdeznék is valamit.
A múltkor bekaptam egy vírust, de sikerült leirtanom. Utána viszont, amikor megpróbáltam megnyitni egy dokumentumot, a Word közölte, hogy nem megfelelő formátumban van a doksi. Hamar kiderült, hogy az összes fájlommal ez a probléma. Gyorsan lefuttattam a víruskeresőt, amely nem talált semmit. Van valami ötletetek, hogy mi lehet a baj?
Csongor Ferenc
fcheezie@hotmail.com

Kedves Feri!
Köszönjük a dicséretet, igyekszünk továbbra is hasonlóan kellemes meglepetésekkel szolgálni. A problémáddal kapcsolatban viszont nincsenek jó híreink. Valószínűleg az történhetett, hogy a vírus felülírta az összes dokumentumodat. Ez azt jelenti, hogy bár a géped már nem fertőzött, az adatállományok tönkrementek. Visszaállításuk gyakorlatilag lehetetlen, mert az ilyen esetekben a vírusok üres szöveggel írják felül a dokumentumokat. Legközelebb jobban vigyázz, tegyél fel egy jó víruspajzsot, vagy tűzfalat. Lehetőség szerint olyat keressél, amelyik az e-mailek tartalmát már letöltés közben ellenőrzi.

Sziasztok!

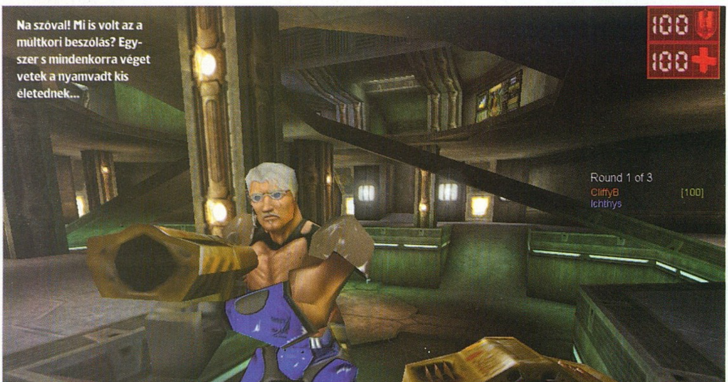
Egy gyors kérdés erejéig zaklatnálak titeket. A cégnél, ahol dolgozom – Macintosh-on –, tűzfal mögött vagyok és nem tudom használni az ICQ nevű üzenőprogramot. A rendszergazda mondta, hogy tudjam meg, hogy melyik portot használja az ICQ, hogy engedélyezhesse a használatát. Ti tudjátok? Köszi!
Niki
nikki@coolcat.com

Kedves Niki!
Utánajártunk a dolognak és arra jutottunk, hogy a szerver portja 519 ha minden igaz. Ezenkívül, meg kellene nézni hogy a kliens-program (a mac) tud-e tűzfal nélkül kapcsolódni az ICQ szerverhez, ugyanis mióta az AOL megvette az ICQ2000 szabványt, gyakoribbak lettek az ilyen jellegű problémák. Érdemes megnézni a **ww.icq.com**-ot is, hátha ott írnak valami használhatót.

Helló PCF!

Ti hogyan lazítotok, amikor elfáradtok a munkában?
Zoooli

Kedves Zoooli!
Munkabírásunk egészen kivételes, így csak nagyon ritkán fáradunk el. ;-) Komolyra fordítva a szót, ilyenkor általában beizzítjuk az *Unreal*-t, vagy más egyéb multiplayer FPS-t (*Medal of Honor* Ruuuulez!!! – *Zsolti*) és addig lövöldözünk, amíg fel nem akadnak a szemeink. Aztán újult erővel vetjük magunkat a *PCFormat* munkálataiba.



Na szóval! Mi is volt az a múltkori beszólás? Egyszer s mindenkorra véget vetek a nyamvadt kis életednek...

>>ÍRJ

Kérdésed, észrevételed van? Írd meg nekünk, mi válaszolunk!



>> United Média Lapkiadó Kft.
1106 Budapest,
Fehér út 10.

Sziasztok PCF-ék!

Imádom a kisállatokat, és láttam a múltkor, hogy egy ismerősöm képernyővédőjén ilyen jellegű képek váltakoznak. Azt mondta ez egy program, amelyet az internetről lehet letölteni. Nem tudjátok véletlenül, hogy merre találom?
Suze

Kedves Suze!
Az általad említett program vélhetőleg a Webshots Desktop nevű alkalmazás, amely ingyenesen tölthető le a **www.webshots.com** címről. Az oldalon több ezer képet találhatsz kategóriákra szétosztva, így mindig a hangulatod szerinti fénykép, vagy grafika lehet a háttered, illetve a képernyővédőd témája.

Sziasztok!

Szerintetek melyik a legjobban használható internetes kereső?
Egy lány

Kedves Egy lány!
Összedugtuk a fejünket, titkos szavazást tartottunk, így jutottunk arra a kompromisszumra, hogy alighanem a legjobb keresőmotorral a *Copernic* nevű program

>>Munkabírásunk egészen kivételes, így csak nagyon ritkán fáradunk el...

van felszerelve. Az egyetlen hátránya, hogy a teljes verziót csak fizetés ellenében töltheti le az ember. Viszont az ingyenesen letölthető verzió is remekül szuperál, csupán néhány kényelmi funkciója hiányzik. A weben található motorok közül ajánljuk még a Northern Light (**www.northernlight.com**) és az Ask Jeeves oldalait (**www.askjeeves.com**). Abszolút befutó még a Google is (**www.google.com**).

Hali!

Egy nagyon sürgős és fontos ügyben írok nektek. A nővérem kint van New Yorkban és nemrég mondta, hogy ha marad valami kis pénze a nyaralása végén, akkor vesz egy laptopot. Tudom, hogy Amerikában minden rendszer más, mint Európában, ezért csak annyit szeretnék kérdezni, hogy laptop vásárlásánál mire kell szerintetek odafigyelni?
Köszi a gyors választ:
Laki

Kedves Laki!

A legfontosabb, hogy az Egyesült Államokban a hálózati feszültség nem 220, hanem 110 Volt. Ezért az onnan behozott elektromos eszközöket csak speciális átalakító segítségével lehet használni. Ezek azonban nem feltétlenül megbízhatóak, így azt tanácsolnánk, hogy a laptop árából inkább itthon nézzetek valamit, mert senki nem járna jól, ha az első bekapcsolás alkalmával elfüstölne a drága pénzen vett gép.

Tisztelt PCF!

A segítségüket szeretném kérni! Olyan céget keresek, amely foglalkozik karcos CD-lemezek tisztításával („karctalanításával"). Nem adat lemezekről van szó, hanem normál audió CD-kről. Boltunkban a személyzet „trehány" magaviselete miatt több lemez is összekarcolódott, nekünk viszont fontos lenne, hogy ne legyenek azok, mert így eladhatatlanok. Előre is köszönöm, bármilyen válaszukat
Tisztelettel,
Erdődi Attila
MUSIC Budaörs Kft.

Tisztelt Erdődi Attila!

A Kürt kft-nél lehet, hogy foglalkoznak a problémával, ha nem, akkor néhány számítógépes boltban kapható CD lemez tisztító szet, amivel elméletileg kisebb karcok eltüntethetőek. Sok Sikert.
KÜRT Computer Rendszerház Rt.
Bp. XI. Péterhegyi út 98.
Tel:06-1-228-5410

Hi PCF!

Az lenne a kérdésem, hogy ha a gépembe veszek új alaplapot és processzort, elég lesz-e a táp?
A jelenlegi config:
PII-s Slot1-es alaplap
Intel PII 333 Mhz MMX
Creative Vibra16 hangkártya
Colormax S3 Savage4 32Mb AGP
Quantum Fireball 5.1Gb HDD
LG CRD-8521B 52x CDROM
1.44-es floppy drive
A kiszemelt alaplap:
Epox SocketA-s
(pontosabban nem emlékszem)
Proci:
Amd Duron 1Ghz
Előre is köszönöm:
Kovács Ádám

Kedves Ádám!

Szerintem mégér egy próbát a dolog. Ha veszel mellé még egy Geforce kártyát, akkor biztosan kell majd egy 300W-os táp, de addig lehet, hogy elmegy a régivel is. Sok sikert!

Hello!

Azért az egy mocskos trükk volt, hogy a CD-s verzió egy nappal előbb jött ki :-)) – már azt hittem, nem is lesz DVD-s (kívülről pedig nem látszik a CD-sen, hogy várható meg a másik is – és régebben ugye volt olyan, hogy megszűnt a lap, meg nem volt melléklet, meg minden, így nem tudhattam, hogy megjelenik e meg DVD-vel egyáltalán), és megvettem azt... aztán ma reggel vehettem meg a DVD-s verziót is... grrrrrrrrrr.... oda lehetne erre figyelni a jövőben?
üdv, Ders

Szia Ders!

Én lennék a CD/DVD melléklet szerkesztő. Aranyba lehetne foglalni a nevemet. Elintéztem neked, hogy ha személyesen behozod a CD-s példányod, akkor egy korábbi DVD-re, vagy egy jövő havi CD-re cserélheted ki, de ha a DVD-s felárat kifizeted, akkor elviheted a 4.7Gb-os korongos változatot is.
Gerhák Zsolt

A hónap levele PCFormat

Tisztelt Szerkesztőség!

Amikor fellapoztam a PCFORMAT friss számát, nem hittem a szememnek, a *Poser 3* progi a CD-n. Karaktergenerálása, animációja → SZUPER. Kár, hogy a 2001. Szeptemberi lapszám Vue D'Espirit nem hasonlóan freeware!! Létezik-e ezen és a Bryce-on kívül más terepgeneráló és ebből animációt készítő nagy tudású freeware progi??? Ha létezik, akkor tervezitek-e, ennek közzétételét a CD-n?!!?

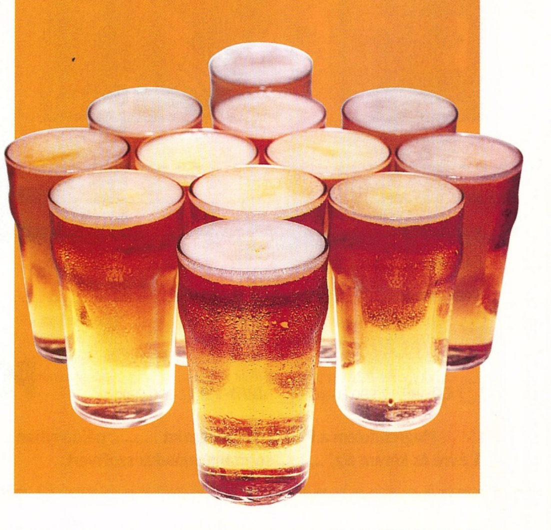
Az igazság az, hogy azért is írok nektek, mert rendszeres vásárlója vagyok a lapnak. Eddig a CD-s melléklettel ellátott lapot vettem, mert nem volt DVD lejátszóm. Most azonban össze tudtam annyi pénzt gyűjteni, hogy ugyan használt, de DVD lejátszót tehettem a PC-mbe. Vadi újra nem tellett!! A lényeg, hogy szuperál. Ezt a cselekedetet azért is tettem, mert mindig fájó szívvel kellett az újságosnál hagynom azt az újságotokat, amihez a DVD mellékletet helyeztétek el. Ezeken a korongokon jóval több mindent pakoltatok fel, mint a CD-kre /NA-NÁ/!! A legutóbbi lapszámtól kezdődően most már én is ezt veszem. A gondom az lenne, hogy nagyon érdekelnének az előző DVD mellékletek is, de én nem vagyok anyagilag annyira eleresztve, hogy újabb 2000 Ft/újságot kifizessek. Kellemetlen, de nem szégyellem, nem vagyok gazdag pasi!! Megoldható lenne, ha legalább 1-2 havi újságotok DVD mellékletét eljuttatnátok a címemre. Maga az újság nem kell, hiszen megvan!!! Nagyon kellemetlenül érzem magam, hogy kéregetnem kell, de más megoldást nem tudok.

Ha esetleg levelemet elolvassátok, s nem azonnal a kukába dobnátok → no és segítenétek, előre megköszönném!!
Még egyszer köszönöm a segítségeteket, üdv.: Tibi

Szia Tibi!

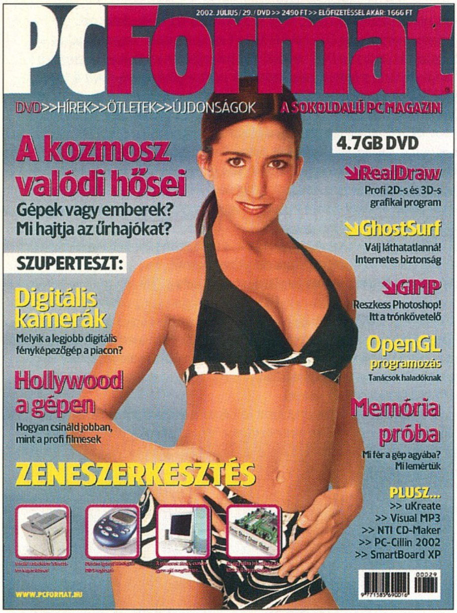
Köszönjük a sok dicséretet, természetesen lehetőség van a lemezek cseréjére. Ehhez csak annyit kell tenned, hogy visszaküldöd a CD-s mellékleteket, és csekken befizetsz számonként 500 Ft-ot. Ha neked ez így megfelel, értesíts minket, és mi küldjük a csekket.

A leveledben elsőként elhangzott kérdésedre a választ sajnos nem tudjuk megadni, mert még mi sem rendelkezünk a felhasználható szoftverek listájával. Reméljük továbbra is lapunk hűséges olvasója maradsz.



MOST FIZESS ELŐ! MINDEN ÚJ ELŐFIZETŐNK AJÁNDÉK SZOFTVERT KAP!

Ha most rendeled meg magazinunkat, és a kiküldött csekken **július 22**-ig befizeted az előfizetési díjat, már az augusztusi számot házhoz visszük neked, ingyenes ajándékként pedig tiéd lehet egy teljes verziós szoftver. Nem kell mást tenned, mint kiválasztanod a neked tetsző ajándékot és megrendelned a magazint.



HOGYAN FIZETHETSZ ELŐ?

Telefonon:

A *PC Format* nem emeltdíjas Telewestel számán a **06-30-30-30-723**-on éjjel-nappal.

Postai úton:

A mellékelt megrendelőszelvény visszaküldésével címünkre:
United Média Lapkiadó Kft.
1535 Budapest, Pf.: 954

Interneten:

A **www.pcformat.hu** oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található megrendelőszelvényt.

Név______________________________

Irányítószám____________ **Város**______________

Utca/hsz.______________________________

Telefonszám____________ **E-mail**______________

Egyéves előfizetés

☐ **CD-vel** 17 990 Ft-ért ☐ **DVD-vel** 21 990 Ft-ért

PCFormat

IGEN! Megrendelem a PC Format magazint .... példányban 1 évre és kérem a(z) .... sorszámú ajándék szoftvert.

ELŐFIZETŐI ÁRAK

DVD-vel

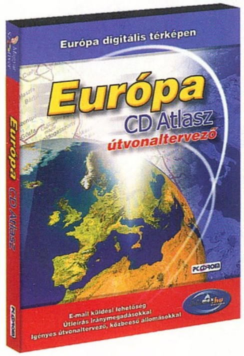
1 éves előfizetés esetén
29 880 Ft helyett 21 990 Ft
26% megtakarítással!

2 CD-vel

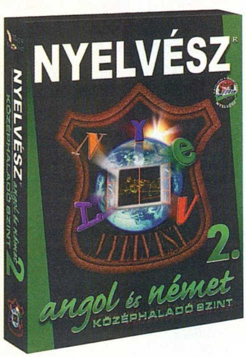
1 éves előfizetés esetén
23 880 Ft helyett 17 990 Ft
25% megtakarítással!

FIZESS ELŐ MOST!

LÉGY A VENDÉGÜNK EGY PROGRAMRA!



01 Európa CD Atlasz
Könnyen kezelhető, részletes adatbázissal rendelkezik, használata nem igényel különleges számítógépes ismereteket. Nyaralás vagy üzleti út autós útvonalának megtervezésére és útnyilvántartás készítéséhez egyaránt felhasználható.



02 Nyelvész 2.
A Nyelvész középhaladó angol és német CD-ROM segítségével könnyedén elsajátíthatjuk az angol és német nyelvet! A Nyelvész könnyedén tanítja mindkettőt, nincs szükségünk drága nyelvtanárra és előzetes nyelvi alapismeretekre sem!



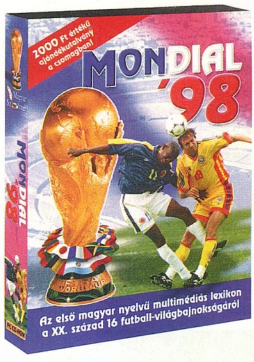
03 Híres magyarok a nagyvilágban
Multimédiás lexikon, világhírűvé vált magyarokról. Közel 230 életrajzzal, több ezer oldal szöveggel, több száz képpel. Átfogó életrajzokkal, játékos tesztekkel és többféle keresési lehetőséggel.



04 SzuperAgy
Magasszintű, logikai készségeket és gondolkodást fejlesztő játékos oktató program, amely a tanulást szórakoztatóvá teszi mind egyéni, mind csoportos használat esetén.



05 Blinky Bill
A fantasztikus léggömbkaland
Kalandjáték gyerekeknek 3-7 éves korig. Kísérd el Blinky Bill-t és barátait egy világkörüli útra, miközben országról országra járva játékosan tanulhatsz.



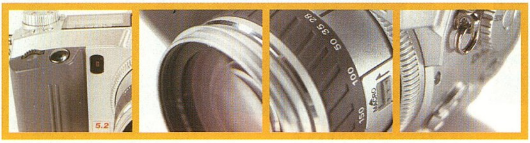
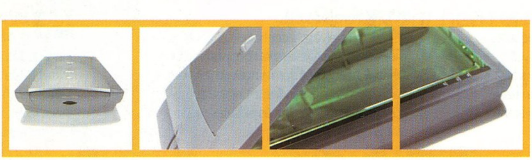
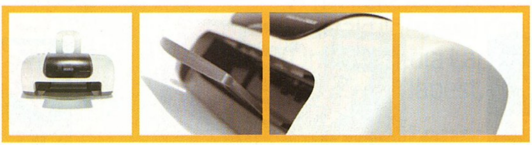
06 Mondial '98
Gólok és mérkőzések, képek és adatok, sztárok és egyszóval minden, amit a tizenhat eddigi világbajnokságról csak tudni érdemes, kiemelve persze az 1998-as nagy torna eseményeit.

Egyéb előfizetési lehetőségekért hívd ügyfélszolgálatunkat a (1) 394-0016-os telefonszámon, vagy látogass el honlapunkra, a www.pcformat.hu címen.

EXKLUZÍV!

DIGITÁLIS KÉPFELDOLGOZÁS

EXTRA 16 OLDAL

A kattintástól a kinyomtatott képig. A digitális fotózás és videózás titkai.

A LEMEZEN

TELJES VERZIÓK, ALKALMAZÁSOK, JÁTÉKOK...

Amit csak el tudsz képzelni...



EXKLUZÍV
TOCA RACE DRIVER
Padlógáz! A Codemasters legújabb gyöngyszeme.



JÁTSZHATÓ DEMÓ
SOLDIER OF FORTUNE 2
Az élet a fronton kegyetlen. Tapasztald meg Te is!



RPG MENNYORSZÁG
DUNGEON SIEGE
Hihetetlen kalandozások Christ Taylor mesterművében.

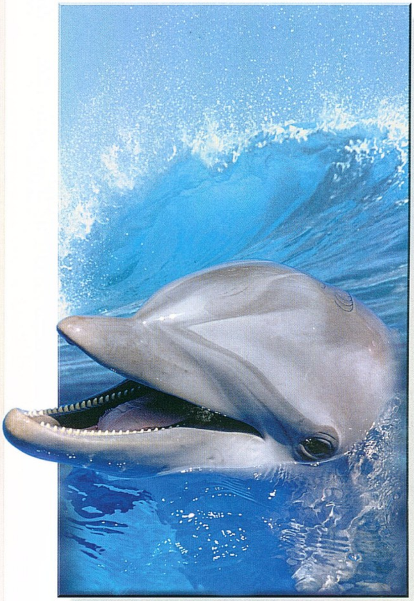
MEGJELENIK: AUGUSZTUS 1-JÉN

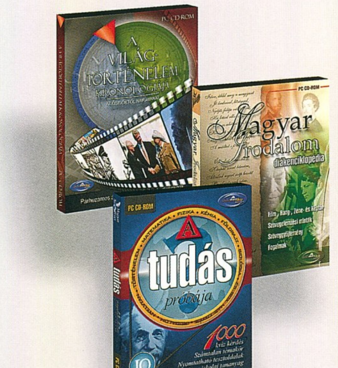
A változtatás jogát fenntartjuk

Előtte



Utána





A válasz minden kérdésére:

automex.hu MULTIMÉDIA

ISMERETTERJESZTŐ
SZOFTVEREK*

*A kockázatok és mellékhatások tekintetében olvassa el a szoftver tájékoztatóját,
vagy a www.automex.hu honlapon található ismertetőt,
de hívhatja információs vonalunkat a 461-5700-es budapesti számon, mely munkanap 9-16 óráig fogadja hívását.
További információk és rendelés: **Automex Kft.**, 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - E-mail: info@automex.hu



AbaNet

AbaNet üzlethálózat

vodafone
hivatalos partner

országszerte
Az AbaNet üzletekben!



Budapest III.: Bécsi út 38-44. (Új Udvar) tel.: 437 8219
Budapest IV.: Árpád u. 126. tel.: 369 2219
Budapest VI.: Váci út 1-3. (WestEnd CityCenter -1 szint) tel.: 238 7281
Budapest VII.: Dohány u. 5./a tel.: 351 9376
Budapest VII.: Rákóczi út. 36. (Lottó Áruház I. em.) tel.: 461 5818
Budapest IX.: Mester u. 13. tel.: 455 0566
Budapest IX.: Kálvin tér 7. Városkapu üzletház fsz. tel.: 216 4269
Budapest XIV.: Örs Vezér tere 1. (Sugár) tel.: 273-0023
Budapest XV.: Szentmihályi út 131. (Pólus Center) tel.: 06 70 310 4426
Budapest XVI.: Vidámvásár u. 43. tel.: 401 0863
Budapest XIX.: Üllői út 285. tel.: 347 0580, 347 0579
Budapest XXI.: Csikó sétány 2./b tel.: 425 2086
Ajka: Szabadság tér 20. tel.: 06 88 217 777
Aszód: Kossuth Lajos u. 24. tel.: 06 28 400 914
Baja: Csermák tér 2. tel.: 06 79 424 297
Balatonboglár: Dózsa u. 13. tel.: 06 85 554 143
Balatonfüred: Zsigmond u. 1. tel.: 06 87 482 375
Békéscsaba: Gyóni Géza u. 21. tel.: 06 66 450 670
Békés: Múzeum tér 5. tel.: 06 66 415 864
Berettyóújfalu: Dózsa Gy. u. 8-10. tel.: 06 54 400 267
Csongrád: Dózsa Gy. tér 10-14 tel.: 06 63 570 420
Dabas: Szent István u. 85. tel.: 06 29 362 328
Debrecen: Csapó u. 1-3. tel.: 06 52 425 394
Debrecen: Füredi u. 27. (Malompark) fsz. tel.: 06 52 505 644
Debrecen: Petőfi tér 10. tel.: 06 52 311 599
Debrecen: Piac u. 28./b tel.: 06 52 531 788
Dunaújváros: Korányi S. u. 1. tel.: 06 25 281 732
Fehérgyarmat: Kossuth tér 1-3. tel.: 06 44 362 394
Gyál: Kőrösi út 84. tel.: 06 29 345 208
Gyomaendrőd: Fő út 188. tel.: 06 66 386 503
Gyöngyös: Koháry u. 7. tel.: 06 37 300 607
Gyöngyös: Köztársaság tér 11. tel.: 06 37 301 559
Győr: Baross G. u. 24. fsz. tel.: 06 96 517 385
Győr: Csillag köz 2. tel.: 06 96 517 385
Hajdúszoboszló: Bethlen u. 10. tel.: 06 52 270 249
Hatvan: Horváth Mihály u. 4. tel.: 06 37 540 240
Jászberény: Dózsa Gy. út 21. tel.: 06 57 407 700
Kalocsa: Árpád fejedelem u. 2. tel.: 06 78 464 200
Kaposvár: Fő u. 20. (Iródeák üzlet) tel.: 06 82 416 825
Kecskemét: Szabadság tér 6. tel.: 06 76 507 035
Kecskemét: Vörösmarty u. 1. tel.: 06 76 481 326
Keszthely: Fejér György u. 2. tel.: 06 83 319 233
Kiskunfélegyháza: Deák F. u. 2. tel.: 06 76 560 117
Kiskunhalas: Garbai u. 4. tel.: 06 77 429 451
Komárom: Kalmár köz 24./c tel.: 06 34 344 374
Komló: Kossuth L. u. 97/1. tel.: 06 72 281 062
Kőszeg: Városház u. 5. tel.: 06 94 339 900
Mátészalka: Szalkai L. út 15-17. tel.: 06 44 312 313
Mezőtúr: Magyar u. 2. tel.: 06 70 318 0406
Miskolc: Szentpáli u. 9. tel.: 06 46 505 676
Mohács: Dózsa Gy. u. 34. tel.: 06 69 300 503
Mosonmagyaróvár: Győrikapu u. 1. tel.: 96 205 210
Nagykanizsa: Zrínyi M. u. 21. tel.: 06 93 333 855
Nyíregyháza: Vay Ádám krt. 4-6. (Universum) tel.: 06 42 40
Orosháza: Széchenyi tér 8. I. em. tel.: 06 68 415 500
Paks: Dózsa Gy. u. 6. tel.: 06 75 510 555
Pécs: Széchenyi tér 7-8. tel.: 06 72 515 582
Pécs: Ferencesek u. 8. tel.: 06 72 511 018
Pécs: Király u. 51. tel.: 06 72 234 091
Salgótarján: Fő tér 1. tel.: 06 32 421 096
Sárvár: Batthyány u. 43-45. tel.: 06 95 322 867
Soltvadkert: Hősök tere 2. tel.: 06 78 482 757
Sopron: Lackner K. u. 31. tel.: 06 99 322 999
Szarvas: Árpád köz 2. tel.: 06 66 215 759
Szeged: Feketesas u. 13. tel.: 06 62 471 600
Szekszárd: Tinódi u. 8. tel.: 06 74 312 355
Székesfehérvár: Várkörút 52. tel.: 06 22 505 460
Szentes: József Attila u. 6./b tel.: 06 63 311 730
Szerencs: Nyár u. 2. tel.: 06 47 560 152
Szigetszentmiklós: Bajcsy-Zsilinszky u. 57. tel.: 06 24 442 2
Szolnok: Ságvári krt. 2. (Centrum Áruház) tel.: 06 56 513 30
Szombathely: Hollán Ernő u. 13. tel.: 06 94 339 900
Tapolca: Deák Ferenc u. 7. (Régi Postaudvar) tel.: 06 87 41
Tiszaújváros: Szent István út 1./a tel.: 06 49 540 155
Vác: Zrínyi u. 5. tel.: 06 27 304 455
Veszprém: Kossuth u. 6. tel.: 06 88 401 141
Zalaegerszeg: Kossuth Lajos u. 3. tel.: 06 92 312 251